LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

ISSN 1126-3652

80006

9 771126 365007

GIUGNO 1998 L.6.500

GRUPPO FUTURA

RECENSITI
BOMBERMAN WARS
CIRCUIT BREAKERS
ENIGMA
G-DARIUS
GRAN TURISMO PAL
POINT BLANK
SPEED POWER GUNBIKE
TAIL CONCERTO

CALCIO D'INIZIO!

TESTATI WORLD CUP 98, WORLD LEAGUE SOCCER E ADIDAS POWER SOCCER 98

RACE LEADER STATION

VELOCITÀ

A TENUTA DI POLTRONA

Versatile, regolabile in altezza e inclinazione, cambio stile Formula 1, fissaggio con potenti ventose, Race Leader Station lo posizioni tra le gambe e tiene oltre la strada.

Per Sony PlayStation ™

Il marchio PlayStation è un marchio registrato di Sony Computer Entertainment Inc.

distribuito da:

Db-Line

DB-LINE SRL-Via Alioli e Sassi,19
21026 GAVIRATE (VA) ITALY
TEL. 0332/749000 - TEL.Rivenditori 0332/749050
FAX 0332/749090
http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

GUILLEMOT INTERNATIONAL

Ubi Soft
via Anfiteatro, 5
20121 Milano
tel.02/86.14.84
fax.02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it
http://www.ubisoft.it

Ubi Soft ENTERTAINMENT

© 1998 Ubi Soft. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi citati appartengono ai rispettivi proprietari.

Clic communication

PERGIOCO®

NEGOZI PERGIOCO
MILANO via BORGOGNA 7
NUOVO San Babila MM1
MILANO via San Prospero 1
Cordusio MM1
MILANO via ALDROVANDI
Lima MM1
ROMA via degli SCIPIONI 109
Quartiere Prati
BRESCIA via TRIESTE 4/A
Angolo X Giornate
LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20

NEGOZI PERGIOCO Point
MONZA (MI) via CAIROLI 5
PAVIA c.so CAIROLI 26/D
FIRENZE viale LAVAGNINI 40

PROSSIMA APERTURA
VERONA Via G. Della Casa 10

NINTENDO 64

SATURN

PLAYSTATION

PLAYSTATION	279.000
PLAYSTATION Value Pack	349.000

ACCESSORI

BORSA,CAVI

BORSA+ MEMORY,CONTROLLER	84.900
CAVO LINK SONY	49.900
CAVO LINK XTREME	19.900
CAVO PAL PLAYSTATION (RF-UNIT)	34.900
CAVO PAL XTREME (RF-UNIT)	29.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB FIRE	24.900
CAVO SCART RGB STEREO NAMCO	24.900
CAVO SCART RGB XTREME	19.900
EXTENSION CABLE	19.900
EXTENSION CABLE XTREME	14.900

JOYSTICK

FLIGHSTICK	69.900
JOYSTICK ANALOGICO SONY	129.900
NAMCO ARCADE STICK	99.900
THE MAXIMIZER	69.900

MOUSE

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE PLAYSTATION MAD CATZ	39.900

JOYPAD

ACTIONPLAY NIKO	29.900
ARCADIA	59.900
ASCII ARCADE STICK	99.900
ASCII GRIP	64.900
ASCII PAD	44.900
CHAMELEON	43.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ANALOGICO	59.900
CONTROLLER ORIGINALE	43.900
CONTROLLER SONY B/N	43.900
CYBERPAD	29.900
DUAL SHOCK ANALOGICO SONY	59.900
GRIPPER EXTRA TURBO PAD	29.900
PLAYSTICK	19.900
PREMIER PAD TRASPARENTE	39.900
SABOTAGE	19.900
SOFT TOUCH	39.900
TRANSPLAY	39.900
ULTRAPLAY	39.900
XTREME PAD ANALOGICO VIBRANTE	64.900
XTREME PAD GRIGIO x PSX	24.900
XTREME PAD TRASPARENTE	29.900

PISTOLE

LIGHT GUN	129.900
LUNAR GUN	59.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900

SCHEDE DI MEMORIA

MEMORY CARD SONY	39.900
MEMORY CARD XTREME	32.900
MEMORY CARD XTREME	29.900
MEMORY CARD XTREME TRASP.	34.900
MEMORY CARD XTREME 32Mb	89.900
MEMORY CARD XTREME 8Mb	49.900

VOLANTI

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX THEODEN	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

GIOCHI

ARCADE

AGENT ARMSTRONG	94.900
ATARI ARCADE'S GREATEST HITS 1	79.900
BATTLESPORT	74.900
BALL BLAZER	69.900
BEAST WARS	99.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BUBBLE BOBBLE	89.900
BUBSY 3D	79.900
BUSHIDO BLADE	94.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	69.900
CASPER	79.900
COLONY WARS	94.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	99.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DYNASTY WARRIORS	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
FIGHTING FORCE	109.900
FROGGER	94.900
G-POLICE	109.900
GEX 3D	89.900
GRID RUN	69.900
GUNDAM The Battle Masters Giap	139.900
HARD BOILED	59.900
HERC'S ADVENTURE	79.900
HERCULES	89.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
KILLING ZONE	69.900
LETHAL ENFORCERS	99.900
MAGIC The Gathering	59.900
MARVEL SUPERHEROES	94.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	99.900
MAXIMUM FORCE	79.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Platinum	49.900
NAMCO MUSEUM 5	79.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NIGHTMARE CREATURES	94.900
NUCLEAR STRIKE	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee	59.900
ONE	89.900
OVERBOARD	79.900
PANDEMONIUM 2	79.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PITFALL 3D	104.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RIOT	74.900
ROBOPIT	49.900
ROBOTRON X	49.900
SHADOW MASTER	94.900
SKULL MONKEYS	99.900
SOVIET STRIKE Platinum	59.900
SPAWN	79.900
SPIDER	49.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STEEL REIGN	79.900
STREET FIGHTER EX PLUS	89.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO	79.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3 Giap	169.900
TEKKEN Platinum	39.900
TEMPEST X3	59.900
TETRIS PLUS	94.900
THE RAVEN PROJECT	79.900
TIMESHOCK! Pro-Pinball	94.900
TOMB RAIDER 2	109.900
TOMB RAIDER 2 + MEMORY CARD	129.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOSHINDEN 3	79.900
WAR GODS	99.900
X-MEN Children of the Atom	99.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900

ARCADE VIRTUALI

ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ASSAULT RIGS	69.900
BRAHMA FORCE	99.900
CARNAGE HEART	69.900
DEATHTRAP DUNGEON	104.900
DESCENT 2	69.900
DISRUPTOR	49.900
DOOM	69.900
DUKE NUKEM 3D	99.900
MDK	79.900
PAX CORPUS	89.900
PO'ED	59.900
SLAMSCAPE	69.900
THE LOST WORLD Jurassic Park 2	99.900
THE NOTE	94.900
TIME CRISIS + Pistola	149.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV	79.900

AUTOMOBILI

AUTO DESTRUCT	79.900
DESTRUCTION DERBY 2 Platinum	49.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FORMULA 1 '97	99.900
FORMULA KARTS Special Edition	94.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Americano	69.900
GTA Grand Theft Auto	99.900
INDY 500	99.900
MICROMACHINES V3	49.900
MICROMACHINES V3 Platinum	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
NASCAR 98	99.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
PORSCHE CHALLENGE Platinum	49.900
RIDGE RACER REVOLUTION Plat.	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SPEEDSTER	74.900
TEST DRIVE 4	94.900
TOCA TOURING RACING CAR	99.900
TOCA TOURING RACING CAR Ital.	99.900
V-RALLY	99.900

AEREI e altri veicoli

ACE COMBAT 2	89.900
AIR COMBAT Platinum	49.900
AIR RACE	79.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
JET RIDER 2	79.900
POWERBOAT RACING	89.900
RAPID RACER	79.900
ROAD RAGE	79.900
THUNDERHAWK 2 Platinum	54.900
VMX RACING	89.900
WING OVER	104.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900

AVVENTURE

ARK OF TIME	99.900
BROKEN SWORD 2	94.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
DEVIL'S DECEPTION	94.900
DIABLO	99.900
DISCWORLD 2	79.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FINAL FANTASY VII Americano	69.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
RIVEN	109.900
ROSCO McQUEEN	79.900
SENTIENT	74.900
SUIKOIDEN Man.Ital.	99.900
THE LAST REPORT	79.900

SPORT

Calcio ...

ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ADIDAS POWER SOCCER Platinum	49.900
FIFA 98	99.900
POWER SOCCER 2	94.900
SUPER FOOTBALL CHAMP	79.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	79.900

... e altri sport

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
CHILL	109.900
COOLBOARDERS 2	94.900
K-1 The Arena Fighters	99.900
MADDEN NFL '98	99.900
MOTO RACER	99.900
NAGANO WINTER OLYMPICS	99.900
NBA LIVE 98	89.900
NBA PRO 98	104.900
NEED FOR SPEED III	99.900
NFL QUARTERBACK CLUB '97	39.900
NHL 98	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NHL FACE OFF '98	79.900
PGA TOUR 98	99.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
SNOW RACER	109.900
SNOWBREAK EXTREME	74.900
TENNIS ARENA	84.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
VIRTUAL POOL	59.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900

STRATEGIA

A IV EVOLUTION GLOBAL	79.900
ALLIED GENERAL	99.900
COMMAND & CONQUER	84.900
DARK OMEN Warhammer 2	99.900
RED ALERT	89.900
SIM CITY 2000	69.900
THEME HOSPITAL	99.900
WARCRAFT II	99.900
Z	79.900

VENDITA TELEFONICA PER L'ITALIA
tel. 02 / 29524256

www.pergioco.com

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

PERGIOCO

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.R.L.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.gruppofutura.it

DIRETTORE RESPONSABILE
Giampietro Zanga
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Matteo "MBF" Bittanti
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA,
GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi, Marcello "Morpheus" Cangialosi, Diego Cortese, Eric "Shrapnel" Pede, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
L'IMMAGINE DI COPERTINA DEL GRANDE GAZZA È DI
Foto Olympia

GRUPPO FUTURA®
SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
So.di.p - Casella Postale 7
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
Telefono: 02/66030285
Fax: 02/66030267
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°00269274)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.r.l. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.6.500. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

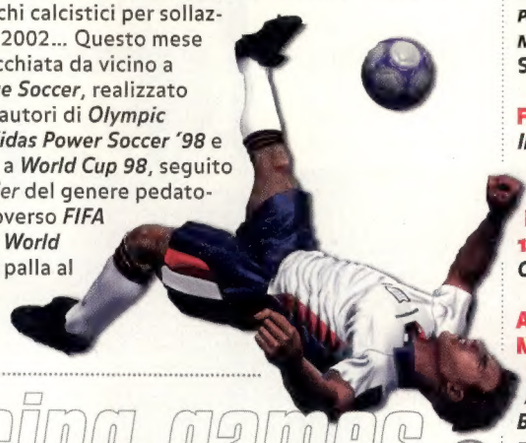
FIEG Periodico iscritto alla FEDERAZIONE ITALIANA EDITORI GIORNALI.

Sommario

Calcio d'inizio 50

Road to World Cup...

Ci siamo. E' quattro anni che aspettiamo di prenderci una rivincita dopo le lacrime del Mondiale statunitense, quindi dita incrociate e fuori gli zebedei! In ogni caso, comunque vada in Francia, i possessori di PlayStation hanno abbastanza videogiochi calcistici per sollazzarsi fino al 2002... Questo mese diamo un'occhiata da vicino a *World League Soccer*, realizzato dagli stessi autori di *Olympic Soccer*, a *Adidas Power Soccer '98* e soprattutto a *World Cup 98*, seguito del *best-seller* del genere pedatorio, il controverso *FIFA '98: Road to World Cup*. Quindi palla al centro e... vinca il migliore!



Racing games 56

Puntata 453 di una lunga serie...

Picchiaduro. *Racing games*. Picchiaduro. *Racing games*... Alla faccia della diversificazione del *software* PlayStation... Comunque, anche questo mese ecco la solita infornata di titoli di guida: sotto quindi con le recensioni dell'attesissima versione PAL di *Gran Turismo* (davvero ben riuscita e meritevole dello stesso voto assegnato all'originale nipponico), di *Circuit Breakers*, ennesimo gioco ispirato al capolavoro *Micro Machines V3*, di *Motorhead* e con la preview di uno dei titoli più promettenti dei prossimi mesi, *Colin McRae Rally* di Codemasters.

ATTENZIONE ATTENZIONE!!!
Ricordiamo numero e orari per l'*hot-line* telefonica: 02/66526289 - martedì dalle 14 alle 16 per consigli tecnici e date di uscita dei giochi; giovedì dalle 14 alle 17 per trucchi e soluzioni. Rammentiamo altresì che è pressoché inutile telefonare in orari che non siano quelli indicati qui sopra. Thanx.

RUBRICHE:

PLAYGROUND: 6 *CAMBIO DELLA GUARDIA IN VISTA. MAGGIORI DETTAGLI SUL PROSSIMO NUMERO DI SUPER...*

FAQ: 14 *IDEM COME SOPRA.*

PLAYWORLD: 18 *CON PATATE.*

AMERICA'S MOST WANTED: 46 *AMERICA THE BEAUTIFUL. O FORSE NO, A GIUDICARE DA QUELLO CHE INGOLLANO NEGLI STATES...*

BIG IN JAPAN: 50 *VABBÉ, ALLORA COSA DOVREMMO DIRE DEL CIBO GIAPPONESE?*

RETRO-GAMING: 100 *DELLA SERIE "SIAMO MALATI", UN LOTTO DI CONSOLE DAVVERO ASSURDE.*

PRIMO PIEDE: 102 *VENDO. COMPRO. SCAMBIO.*

SUPERTRIX: 104 *ANCORA TRUCCHI. QUESTO MESE LA SECONDA PARTE DELLA GUIDA A COMMAND & CONQUER: RED ALERT.*

PREVIEW:

BLAST RADIUS 30
BOMBERMAN PHANTASY RACE 40
COLIN MC RAE RALLY 28
DESTREGA 36
HEART OF DARKNESS 24
POCKET FIGHTER 42
STREET FIGHTER EX 2 44
VIRUS 2000 26
ZILL O'LL 38

REVIEW:

ADIDAS POWER SOCCER '98 52
BATMAN & ROBIN 94
BOMBERMAN WARS 82
BUST-A-MOVE: D.R. & ACTION 86
CHILL 70
CIRCUIT BREAKERS 60
DEAD BALL ZONE 72
DIABLO 90
ENIGMA 84
G-DARIUS 74
GRAN TURISMO PAL 56
LUCKY LUKE 92
MOTORHEAD 58
NBA FASTBREAK '98 62
NJPW: TOUKON RETSUDEN 3 66
POINT BLANK 76
SIDE POCKET 3 68
SPEED POWER GUNBIKE 78
TAIL CONCERTO 88
TOMB RAIDER (PLATINUM) 98
TREASURES OF THE DEEP 80
VS 96
WCW NITRO 64
WORLD CUP 98 50
WORLD LEAGUE SOCCER 54

Editoriale

All'inizio di maggio, Sony ha comunicato i nuovi dati di vendita di PlayStation. Dal dicembre del 1994 a oggi sono state commercializzate 32.8 milioni di console e oltre 137 milioni di videogiochi. Nell'ultimo anno fiscale, i profitti del colosso dell'industria dell'*entertainment* sono cresciuti del 650%. Durante una conferenza stampa organizzata a Tokyo, il vicepresidente di Sony, Masayoshi Morimoto, ha dichiarato che un quinto del fatturato complessivo della compagnia – pari a 1.66 miliardi di dollari – è da attribuire al successo di PlayStation. Ma per quanto concerne il nuovo anno fiscale, Morimoto invita alla cautela. Si prevedono, infatti, un certo calo di vendite e, conseguentemente, dei profitti. La riduzione dovrebbe essere contenuta: si parla del 3.2% in meno rispetto all'anno precedente, mentre le vendite dovrebbero assestarsi sui 18.5 milioni di unità (contro i 19.3 di quest'anno, il che significa che fra un anno la base installata di PlayStation potrebbe toccare quota 50 milioni). Le previsioni di Morimoto sono condivise da diversi analisti di mercato. Hitoshi Kuriyama della Merrill Lynch Japan, ritiene che quest'anno la domanda dovrebbe calare soprattutto nel mercato asiatico, anche alla luce della difficile situazione economica del Giappone. Opinioni analoghe sono state espresse anche da Masahiro Ono, analista presso Credit Lyonnais Securities a Tokyo. Sony ritiene tuttavia prematuro ritoccare verso il basso il prezzo di vendita dell'hardware. Le ipotesi di riduzione, ventilate recentemente da diversi osservatori – tra cui Stan McKee di Electronic Arts – e riportate da Reuters, sono state seccamente smentite. Ma a questo proposito non si escludono annunci a sorpresa durante l'*Electronic Entertainment Expo*, la manifestazione a carattere videoludico più importante dell'anno, che si terrà ad Atlanta alla fine di maggio. Nel frattempo i rivali di Sony non stanno a guardare. Sega sta predisponendo nei minimi dettagli il lancio di *Katana*, il successore di Saturn, previsto per il prossimo autunno in Giappone. Gli sviluppatori che sono già in possesso dei kit di sviluppo si sono dichiarati entusiasti del nuovo hardware. Ma c'è grande fermento anche negli Stati Uniti, dove si attende per il prossimo Natale la commercializzazione del misterioso *Project X*. Modem e lettore DVD faranno parte della configurazione standard della console. L'appuntamento atlantino diventa quindi la cartina di tornasole per capire in che direzione sta andando l'industria del divertimento elettronico.

E PlayStation 2? Secondo alcune voci, lo sviluppo del successore del 32-bit più venduto del mondo sarebbe già terminato e i kit di sviluppo pronti per essere inviati a un numero selezionato di case. Sony ha finora smentito, sottolineando che il successo dell'attuale configurazione e l'assenza di alternative valide a PlayStation non giustificano l'introduzione a breve di una seconda piattaforma. Alla fine di aprile, intanto, Corrado Buonanno, amministratore delegato di Sony Computer Entertainment Italia, rilasciava una serie di dichiarazioni ai principali quotidiani nazionali concernenti PlayStation 2. La nuova console – prevista per il 2000 – sarà dotata di un processore a 64-bit e di lettore DVD...

L'unica certezza in questo mare di cifre, dichiarazioni e indiscrezioni riguarda la crescita del mercato videoludico. La Interactive Digital Software Association ha pubblicato all'inizio di maggio i risultati di un'indagine condotta sull'industria del divertimento negli Stati Uniti, che nel '97 ha superato quota sedici miliardi di dollari. Douglas Lowenstein, presidente di IDSA, ha dichiarato che "I videogiochi rappresentano una delle forze trainanti del settore dell'*entertainment* americano e sono destinati ad esplodere nei prossimi anni". Analoghe indagini di mercato prevedono crescite consistenti anche in Europa.

Nessuno, a quanto pare, ha sottovalutato la potenza di Sony PlayStation.

LA REDAZIONE

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA - TELEFONARE ALLO 011/682.26.35 • Fax 011/606.89.85
E-MAIL: ADELG@TIN.IT

Amici del Gioco
CORSO ROMA, 48 - 10024 MONCALIERI
Moncalieri • Torino
Corso Roma, 48

Se vuoi aprire un punto vendita telefonaci

- prezzi esclusivi per corrispondenza
- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

GIOCHI PER GAME BOY e PC

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	OFFERTA
ACC JOYPAD PAL	L. 35.000
ACC JOYPAD SONY	L. 39.000
ACC LINK CABLE PAL	L. 29.000
ACC MEMORY CARD PAL	L. 39.000
ACC MOUSE PAL	L. 59.000
ACC RGB SCART	L. 29.000
ACC RFU ADAPTOR	L. 45.000
ACTUA SOCCER 2	L. 89.000
ACTUA TENNIS	L. 92.000
AIR RACE	L. 89.000
ALIEN RESURECTION	TELEFONARE
ALUNDRA	L. 89.000
ARMOURED CORE	L. 89.000
AUTO DESTRUCT	L. 89.000
AYRTON SENNA KART 2	L. 92.000
BATMAN E ROBIN	L. 94.000
BLAST RADIUS	TELEFONARE
BLOODY ROAR	L. 89.000
BOMBA 98	L. 89.000
BROKEN SWORD 2	L. 92.000
BUBBLE BOBBLE 2	TELEFONARE
BUGGY	TELEFONARE
BUST A MOVE III	L. 69.000
BUSCHIDO BLADE	L. 89.000
CARDINAL	
CARMAGEDDON	TELEFONARE
CART WORLD SERIES	TELEFONARE
CASPER	L. 65.000
CHILL	TELEFONARE
COLONY WARS	L. 92.000
COOL BOARDNES 2	L. 89.000
CONSTRUCTOR	L. 92.000
CONTRA	L. 65.000
CRASH BANDICOOT 2	L. 92.000
CRIME KILLER	L. 89.000
CRITICAL DEPT	TELEFONARE
CROC	TELEFONARE
DARKLIGHT CONFLICT	L. 79.000
DEATHTRAP DUNGEON	TELEFONARE
DIABLO	TELEFONARE
DISCWORLD 2	L. 89.000
DUKE NUKEM 3D	OFFERTISSIMA
FIFA '98	L. 89.000
FINAL FANTASY VII	L. 92.000
FINAL FANTASY TACTICS JAP	TELEFONARE
FORMULA 1 '97	OFFERTISSIMA
FORMULA KARTS	L. 89.000
FORSAKEN	TELEFONARE
GEX ENTER THE GECKO	TELEFONARE
G POLICE	L. 89.000
GRAN TURISMO	TELEFONARE
GRAN TOUR RACING	TELEFONARE
HERCULES	L. 89.000
INDIPENDENCE DAY	L. 79.000
JACK NICKLAUS	TELEFONARE
JET RIDER 2	L. 79.000
KICK OFF MANAGER '98	TELEFONARE
KLONOA	TELEFONARE
LUNATIK	L. 92.000
MAN IN BLACK	TELEFONARE
MARVEL SUPER HEROES	L. 89.000
MEDIEVIL	TELEFONARE
METAL GEAR SOUND	TELEFONARE
MONKEY HERO	TELEFONARE
MOTO RACER	L. 89.000
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	TELEFONARE
NEWMAN HAAS	TELEFONARE
NHL FACE OFF '98	L. 79.000
NIGHTMARE CREATURES	L. 89.000
NINJA	TELEFONARE
ONE	L. 92.000
PANDEMONIUM 2	L. 89.000
PAX CORPUS	L. 89.000
PERFECT ASSASSIN	OFFERTISSIMA
POINT BLACK X G CON	L. 75.000
POPULOS THE 3RD COMING	TELEFONARE
POWER PLAY HOCKEY '98	L. 75.000
POWER SOCCER 2	TELEFONARE
PSYCHIC FORCE	L. 79.000
RAGE RACER	L. 92.000
RASCAL	L. 89.000
RED ALLERT	OFFERTISSIMA
RESIDENT EVIL DIRECTORS	L. 89.000
RIVEN	L. 92.000
ROAD RASH 3D	TELEFONARE
SENIBLE SOCCER 2000	L. 92.000
SET RIDER	L. 75.000
SHADOW MASTER	L. 95.000
SIM CITY 2000	L. 65.000
SYNDACATE WARS	L. 69.000
SPAWN	L. 79.000
SPEC OPS	TELEFONARE
SPICE WORLD	L. 49.000
SOUL BLADE	L. 92.000
SUI KODEN	L. 79.000
SUPER PANG COLLECTIONS	TELEFONARE
STEEL REIGN	TELEFONARE
STREET FIGHTER COLLECTION	L. 89.000
STREET FIGHTER EX 3D	L. 89.000
SUPER CROSS '98	TELEFONARE
SUPER PUZZLE FX 2	L. 59.000
TEST DRIVE 4	TELEFONARE
TEKKEN 3	TELEFONARE
THE FIFTH ELEMENT	TELEFONARE
THE LAST REPORT	L. 89.000
THE LOST WORLD	L. 89.000
THE NEED FOR SPEED III	TELEFONARE
THEME HOSPITAL	TELEFONARE
TIME CRISIS + PISTOLA	L. 149.000
TOCA TOURING CAR	OFFERTA
TOMB RAIDER 2	L. 95.000
TOTAL NBA 98	L. 89.000
TRASURE OF THE DEEP	L. 85.000
VIPER	TELEFONARE
VMX RACING	DISPONIBILE
V-RALLY	OFFERTISSIMA
V. VOLLEY	TELEFONARE
WAR KRAFT 2	L. 69.000
WARGAMES	L. 89.000
WORLD RALLY TOMMY MAKINEN	PRENOTARE
WORLD LEAGUE SOCCCER 98	L. 79.000
WWF WARZONE	L. 79.000
Z	L. 69.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

PlayStation PLATINUM da L. 42.000
DOOM - FINAL DOOM - MORTAL KOMBAT TRILOGY - INT. SS. SOCCER PRO - TEKKEN 2 - PANDEMONIUM - FORMULA 1 - CRASH BANDICOT - ZERO DIVIDE - NHL '97 - FIFA '97 - MICROMACHINES V3 - NBA LIVE '97 - DIE HARD TRYLOGY - WIPE OUT 2097 - THE NEED FOR SPEED - DARKLIGHT CONFLICT - DESTRUCTIO DERBY 2 - PORSCHE CHALLENGER - ADIDAS POWER SOCCER - SOUL

TELEFONARE
GRAN TURISMO L. 89.000 PRENOTARE DISPONIBILE DALL'8 MAGGIO
TELEFONARE
TEKKEN 3 OFFERTISSIMA
PREMIER MANAGER 98 TELEFONARE
KICK OFF WORLD MANAGER TELEFONARE
L. 89.000
ONE TELEFONARE
L. 89.000 THEME HOSPITAL
rally
TELEFONARE
SPICE WORLD L. 49.000
TELEFONARE
IMPORTANTE!!! Per tutti i titoli non elencati,
SI EFFETTUA LISTINO

carmageddon TELEFONARE
GEX RETURN L. 89.000
DEATHTRAP Dungeon TELEFONARE
PlayStation RESIDENT EVIL 2 COMPLETAMENTE IN ITALIANO DISPONIBILE DAL 29 APRILE
x PSX e NINTENDO ECCEZIONALE con pedali ACCESSORI TELEFONARE

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

"Drying up in conversation
you will be the one who cannot talk.
All your insides fall to pieces."
(Radiohead, high and dry)

Vorrei portare alla vostra attenzione un problema di importanza capitale, che generalmente viene sottovalutato tanto dagli addetti ai lavori quanto dai videogiocatori abituali. Mi riferisco alla necessità di idratare la pelle del viso tra una sessione e l'altra con PlayStation. Non so voi, ma mi capita, dopo sei o sette ore di gioco, di ritrovarmi la pelle molto arida, specie sugli zigomi. La causa? Le radiazioni a bassa frequenza emesse dal televisore. Che fare? Semplice: idratare il viso ad intervalli regolari, detossinare, neutralizzare le tossine generate dall'ambiente e che risultano dannose per l'epidermide. Rivolgetevi agli specialisti per evitare che la bellezza dei vostri volti venga appannata dalle rughe video-indotte. Studi in laboratorio hanno dimostrato che la disidratazione riduce l'elasticità dell'epidermide facciale, per tanto è necessario usare prodotti *ad hoc* – meglio se caratterizzati da principi attivi di origine vegetale e non testati su animali – che restituiscano al nostro volto una pelle morbida, luminosa e brillante. Se avete problemi di pelli grasse non dovete rinunciare all'idratazione: piuttosto usate emollienti che non ungono, come l'olio di Jojoba. Creme, gel, fluidi: la scelta è ampia quando si tratta di ripristinare il naturale processo di compattezza del viso. Ritengo che il nostro passatempo preferito non debba compromettere la levigatezza cutanea né il tono dell'epidermide. Mi permetto inoltre di consigliare una spremuta d'arancia tra una partita e l'altra per dissetarsi ed eliminare problemi fastidiosi come la secchezza delle fauci. A questo proposito, forse non tutti sanno che il succo d'arancia è più ricco di preziosa vitamina C rispetto a quello di mela. Inoltre, contiene una dose superiore di potassio e acido folico, sostanze indispensabili per il corretto funzionamento del nostro corpo. Infine, sarebbe d'uopo farsi una doccia per annullare gli effetti della traspirazione eccessiva usando ovviamente prodotti che rispettino il PH naturale dell'epidermide.

MATTEO BITTANTI

Amici di **PlayGround**,
da giorni sono stato rapito da *Final Fantasy VII* che come dice Amedeo "Sephirot" sul numero di aprile ha sul serio un'anima. Ho quindi deciso di andarmi a rivedere la recensione che avevate fatto (della versione PAL) di *FFVII*. Ebbene ricordo che nel momento in cui l'avevo letta la prima volta, non mi aveva impressionato, ossia non ero riuscito a comprenderla appieno. Ebbene ora che sono nel pieno dell'azione in *FFVII* (al secondo CD), devo ammettere che avete scritto una recensione splendida. Alcune volte sembra di vivere un film ed un libro al tempo stesso. Permette di provare emozioni uniche che non possono essere spiegate (ed infatti all'inizio la recensione non l'avevo capita). Tutto questo solo per dire a chiunque non l'abbia provato (e sappia almeno un po' di inglese) di acquistarlo e giocarlo a fondo, dedicandogli tutto il tempo necessario per gustarselo. Se potete giocateci in un periodo in cui non avete impegni importanti... Potrebbe essere responsabile di ritardi e prestazioni non proprio convincenti...
Bye,
Andrea Boncompagni
andbon@areaserver.areacomp.it

Distinto Bit,
sono un lettore di vecchia data di questa rivista che reputo la migliore del settore in Italia e malato cronico di "giapponite" da ormai otto anni. Ultimamente constato con amarezza che oltre alla perdurante assenza in versione *home-video* di serie sacre come *Goldrake, Jeeg, Gundam* sta aumentando il numero di coloro che si rivolgono al mercato dell'illegale per godersi le meraviglie della console Sony. Questa situazione è facilmente deducibile dalla pubblicità di ***Resident Evil 2*** che la dice lunga sulle previsioni troppo ottimistiche fatte in merito dalla stessa Sony, la quale ora, attraverso una sottomarca, ha immesso sul mercato un *chip* universale che però non legge i CD pirata e mi chiedo io: adesso? (che bel convertitore!). A mio giudizio Sony non è stata molto astuta per fermare questa piaga e non ha posto freno in alcun modo; il punto chiave non è tanto il prezzo dei giochi quanto la considerazione per il mercato europeo. E' possibile che ci vogliano 10 mesi per "convertire" ***Castlevania*** e ***Final Fantasy VII***? Sono troppi i punti a sfavore (ritardi, *cover* oscene, libretto in bianco e nero, bordi neri, fluidità penalizzata) perché non abbia successo l'importazione o la pirateria. In realtà Sony non è tanto stupida da non accorgersi di questo, è soltanto che l'Europa è un mercato (purtroppo) da piano terra, meno sviluppato di Giappone e America, non meritevole di investimenti poderosi antipirateria o di molta considerazione; quello che mi chiedo è perché l'Inghilterra (paese che investe e spende vagonate di sterline) non abbia ancora fatto una mezza rivoluzione, afflitta com'è dal "super sistema" PAL, vera croce di noi utenti. Quello che è più grave però è la maledetta insolenza e tracotanza di coloro che si ritengono più furbi degli altri acquistando software pirata distruggendo, ahimè, il mercato, svuotando completamente il valore dell'opera, riducendola a mero scambio di merci, solo 30-40 mila per ***RE 2***, sì ma senza libretto, senza identità, senza dignità; anni di sviluppo giorno e notte e poi guarda. Io gioco con i "giochini" per divertirmi ed emozionarmi, ma soprattutto per ricordare i bei tempi andati, la mia fanciullezza, il ricordo di un età che non c'è più e la franchezza di affermare la brutalità e il crocchio disonesto che mi circonda dalla quale costantemente intendo fuggire, la fruizione videoludica è soprattutto fuga dalla realtà, ma lo è anche la musica, è una dipartita che non fa male almeno fino a quando non riapri gli occhi, non vedi te stesso, non ti accorgi di non saper più scorgere "il tuo perimetro, la tua figura, il tuo ruolo". Mi fanno ridere quelli che fanno paragoni con la terra del Sol Levante, per supportare l'alibi dei CD pirata, dove si vendono i titoli a 5.800 yen (se non 5.200), poco meno di 80mila lire, ma che in realtà, considerando il potere d'acquisto sono circa 40mila: il Giappone con le sue meraviglie rimarrà sempre un'amara utopia. Solo tanta tristezza da noi, CD copiati, politichese a nastro, scandali quali i CD *Son May* (spacciati per origi-

nali), venduti "comodamente" nelle fumetterie, serie come *Gundam* trasmesse illegalmente e via dicendo. Siamo entrati in Europa sì, ma nella forma e non nella sostanza: sono stanco di vivere in un paese dove per trovare i CD di *Lupin* a prezzi onesti (non 100 carte) devo fare i salti mortali o dover pagare 520mila per godermi (senza Cristina D'Avena e censure varie) *Evangelion*.
Nel numero scorso (aprile) ho notato nelle tue parole un'involuzione della dialettica videoludica (vedi **PlayGround** e *preview Spice*), spero che sia soltanto una parentesi provocatoria e non l'inizio di un compromesso "storico" per accattivarsi le simpatie di una maggior fascia di utenti non troppo avvezzi a parlare con serietà, onestà e competenza. Per quanto concerne il discorso sui sistemi futuri penso che (paradossalmente) sarà la bistrattata Sega a imporsi sul mercato, se riusciranno a convertire subito e bene titoli del calibro di ***Sega Rally 2***, ***Virtua Fighter 3*** e ***Virtua Striker 2***,su una macchina non troppo costosa, avranno la leardership del mercato soprattutto in Giappone (mercato cruciale per il futuro delle console); in merito a Sony penso che farebbe bene a tenersi stretta la Namco e la SquareSoft (altro che *royalties* da riscuotere e conversioni su PC) se non vorrà finire come la Nintendo (difficile fare peggio), mamma Sony dovrà fare una macchina davvero potente per contrastare l'esperienza tecnologica di Sega senza lesinare sulla memoria (vera lacuna della PSX). E la Nintendo? Già defunta, Miyamoto farebbe bene a fare le valigie e andarsene, che ne so alla NEC, magari! VM Labs: la solita patacca yankee - 3DO *models* - che rallegrerà qualcuno all'inizio e farà piangere molti alla fine, sperando che non la facciano uscire proprio!
Infine vorrei fare un monito alle società extraeuropee: il vero punto di forza delle console è il software giapponese (inutile negarlo), soprattutto per contrastare il PC, sempre che le varie schede 3D si impongano, auspicherei conversioni entro 3 mesi (mi fa ridere la Square quando non pubblica ***Tobal 2*** in occidente perché il *prequel* non ha venduto bene: per forza dopo un anno di ritardo!), inoltre ci sono le premesse per un ulteriore espansione del mercato e quindi riduzione dei prezzi del software (già previste comunque, si parla di un 20% nel giro di un anno). In ultimo vorrei gridare a tutto il mondo la notizia che Go Nagai (vero mito) ha dato l'ok per il *remake* delle serie dei suoi mitici robottoni! Mitico Go!
Matteo Geromin

RESIDENT EVIL 2 ***DISEDUCATIVO? (VEDI LETTERA DI MARCO RASTRELLI)***

"La pirateria comincia a darci fastidio, non per gli importatori da Taiwan, ma per i* copyshop. *Vorrei seguire l'esempio di Microsoft che renderà pubblica la lista dei negozianti pirata" (Corrado Buonanno, consigliere di Sony Entertainment Italia dal* Sole 24 Ore *del 28/4/98).

M-GAMES VIDEOGIOCHI *Nuovi e Usati*

Via Giuba, 28/A - 20132 MILANO Tel. e Fax: 02/28.94.641

SPEDIZIONI GRATIS
Acquistando almeno 2 giochi sia nuovi che usati

PORTACI O SPEDISCICI I TUOI GIOCHI USATI

Riceverai uno SCONTO sull'acquisto di altri giochi, nuovi o usati

Da noi potrai trovare:
- GIOCHI USATI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 30.000
- GIOCHI NUOVI PLAYSTATION E SATURN DA LIT. 49.000
- GIOCHI USATI NINTENDO 64 DA LIT. 50.000
- GIOCHI NUOVI NINTENDO 64 DA LIT. 109.000
- GIOCHI MEGADRIVE E SUPERNINTENDO DA LIT. 20.000
- GIOCHI GAMEGEAR E GAMEBOY DA LIT. 20.000

PlayStation

SEGA SATURN™

NINTENDO 64

VUOI ACQUISTARE?
Telefona al numero 02/28.94.641e richiedi il listino prezzi, ti verrà spedito per posta oppure ti verrà inviato per fax.
Oppure chiedi la disponibilità immediata di ciò che ti interessa, direttamente al telefono; se deciderai di acquistare, riceverai il pacco entro 5 giorni lavorativi (circa). Se ordini più di due giochi non pagherai i costi di spedizioni.

VUOI VENDERE?
Abiti fuori Milano???
Telefona al numero 02/28.94.641 e fai valutare i tuoi giochi; ti verrà proposta una cifra, se questa ti andrà bene, potrai spedirci i tuoi giochi. Appena riceveremo il tuo pacco, verrai immediatamente avvisato via telefono e potrai quindi fare subito il tuo ordine.
Per corrispondenza non ritiriamo CONSOLE e giochi del MEGADRIVE, SUPERNINTENDO, GAMEGEAR e GAMEBOY.
I giochi devono avere tutti le scatole e le istruzioni.
Telefona per ricevere maggiori informazioni!
Abiti a Milano???
Vieni a trovarci direttamente in negozio!!!

Valutiamo i Vostri giochi PSX e SAT: minimo L. 20.000 massimo L. 50.000

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Hi **Playground**!!!
Oggi 5 Maggio ore 6.00, Studio Aperto.
Come al solito hanno sparato stronzate su videogiochi.
Dopo aver detto che "***Pocket Monster*** *fa venire le crisi epilettiche*"...
Dopo aver detto che "*I MUD sono la parte più malata di Internet*"...
Dopo aver detto che "***Sailor Moon*** *fa diventare gay*"...
Dopo aver detto che "*I giochi di ruolo fanno suicidare*"...
Dopo aver detto che "*Se hai Internet sei automaticamente pedofilo*"...
Hanno detto che ***Resident Evil 2*** è un gioco "*Violento, diseducativo, pieno di sangue*". A parte il violento, che lo è davvero, DISEDUCATIVO non penso che lo sia. Non voleva certo essere EDUCATIVO. Non è stato concepito per BAMBINI!
Azz, come al solito, pensano che videogiochi e cartoni siano cose per bambini. Ma almeno i Simpson hanno riconosciuto che sono per adulti. Il tempo forse darà ragione a noi appassionati di cartoni giapponesi, di appassionati di videogiochi, di appassionati di giochi di ruolo, di appassionati di MUD, di internettari. Inoltre non solo hanno cannato il *target* a cui ***RE2*** si rivolge, ma ne hanno cannato storia (che vuole dire che un ragazzo e una ragazza devono riconquistare una città invasa da *zombie*??? RICONQUISTARE?!),
e pure la data di uscita visto che hanno detto che qui in Italia esce il 10 maggio, solo che qui a Firenze è già uscito la fine di Aprile. Mah, che dobbiamo dire? Il tempo ci darà ragione, fino ad allora teniamo duro e lotta continua contro i benpensanti e giornalisti improvvisati (San Luca Raffaelli aiutaci tu!)
Marco "Prof.Otaku" Rastrelli
rastrelli@dada.it
Redattore di BAKA!ZINE
http://members.xoom.com/BAKA/baka.htm
PS: Se pensate che l'accusare cartoni e fumetti sia una "moda" di ora, pensate male. Lo sapete che cosa dissero di *Flash Gordon* negli anni '30? Che faceva diventare analfabeti. Sayonara!

AI CONFINI DELLA POSTA
OLTRE I LIMITI DI PLAYGROUND

Ho capito tutto della vita. Le cose stanno più o meno in questi termini: Le storie su Dio sono una stronzata, folli bugie nate dalla paura di persone che non riescono a credere in sé stessi e nella vita perché quando crepano la cosa finisce lì, tanti saluti e vaffanculo. Se hai fatto qualcosa di eclatante la gente ti ricorda in eterno (e che ti frega?) altrimenti svanisci come una striscia di merda sulle mutande dopo un giro in lavatrice. E allora che senso ha? Se fai l'operaio e il mondo non lo cambi a che serve tutto? E qui entra in gioco una cosa curiosa, un potere speciale al quale possiamo attingere (previo riempimento della corretta barra energetica), potrei chiamarlo "Fantasy Surge" oppure "OverReal Impact" o "Comecazzovolete" ma il succo non cambia. Di vita ce n'è una sola (niente *sequel* né *remake* ragazzi) ma possiamo viverne quante vogliamo, possiamo essere chi desideriamo, possiamo gioire e soffrire come nella "realtà" ed anche amare (benché difficilmente corrisposti). Tutti noi (mi riferiscono a noi giocatori, a noi scrittori, a noi lettori di libri, a noi alfieri dell'irreale, non ai grigi corpi senza senso che sguazzano nella sola realtà) conosciamo una fottuta stringa di comando che da il via ad una *combo* devastante di sogni e fantasie, usiamo quest'anima irrequieta e liberiamola dall'opprimente prigione di nervi e muscoli che è il nostro corpo (intendiamoci, la fisicità è essenziale, noi siamo CD e senza Play come facciamo a girare?), viviamo doppio, triplo, dieci, cento e mille volte. Trasciniamoci lungo milioni di bellissimi sogni ed una realtà limitante, benché talvolta comunque fascinosa, non potrà guastarci il gusto di una vita che pare non andare da nessuna parte (ed invece va ovunque). E se qualcuno si diverte e piange con ***FFVII*** e tu non ci riesci, non criticarlo ma invidialo perché lui ha vissuto una vita in più; se negli stupidi combattimenti casuali o se nella menzogna del "film interattivo" lui ha visto qualcosa, tu guardati bene e osserva le tue mani ricoprirsi di fumosa concretezza: lui è il bimbo che sogna immerso in un oceano ribollente di scoperte ed emozioni, tu il vecchio che giace nella pozza stagnante e mucillaginosa di una vita che si spegne. Dio è nulla, NOI siamo divinità creatrici. E Di Caprio con tutti i soldi e le donne di questo mondo è niente, IO sono il Re del Mondo, io sono il Supremo Plasmatore di mille finzioni/realtà, governo e vivo i miei sogni, le mie passioni ed ho le palle grosse come Giove.
Nemesis Divina
(Enrico Pasotti, 23 years old)

La vita e il videogioco. È strano come due realtà (una vera, l'altra virtuale, fittizia) apparentemente così diverse fra loro siano alla fine complementari, portatrici entrambe di eventi nei quali ogni essere umano può interagire, sbagliare ed esaltarsi. Basta pensare alla nostra mente, così vasta, così piena di segreti, di cose nascoste; forse abbiamo un cervello pieno di *hints* e non ce ne accorgiamo, non vogliamo scavare in noi stessi mentre quando videogiochiamo, passiamo ore a ricercare quegli stessi *hints* trasferitisi nel virtuale, quelli che ci permettono di vedere una diversa sequenza finale, la MIGLIORE sequenza finale. Forse perché alla fine di un gioco c'è qualcuno che ti dice "*congratulazioni, ce l'hai fatta, ma potevi fare meglio*", mentre nella vita nessuno ti dice nulla, il giudice sei tu e se ti dimentichi qualcosa non puoi dire "*rigioco tutto perché sei game over*". Per sempre. È un po' come trovarsi di fronte a un problema da affrontare e risolvere, non puoi salvare la tua vita su *memory card* e tentare e ritentare finché non ce la fai; devi semplicemente andare avanti e fare del tuo meglio fino a quando non finisce la tua barra di energia personale, senza mai nessun credito o vite extra. Solo una vita per giunta piena di *bug*. Non sono d'accordo con quelli che si fanno ibernare: è come salvare una partita a ***Doom*** con l'energia ridotta al minimo e con tutte le armi scariche. Nel videogame è tutto così dannatamente facile, puoi fermare il tempo per un po' ed eliminare tutti i tuoi problemi, mentre nella vita "the show must go on" e quando è caduto il tuo tempo non ti appare neanche uno stupido "hurry up" per metterti in guardia. A volte penso che sarebbe stato bello fermare il mio tempo nei "vecchi anni ottanta": nel buon vecchio passato prossimo che sta diventando passato remoto, un passato nel quale era ancora lecito avere la propria casetta con giardino annesso, dove le estati erano lunghe e i campi rigogliosi di spighe e fra le spighe c'erano i bambini di un tempo che correvano, correvano e correvano fino al richiamo severo e affettuoso della sera, la cena è pronti e tutti a casa. Erano bei tempi quando si mangiava tutti assieme, quando di sera potevi metterti davanti a uno squallido *b-movie* con una granita in mano e la tua famiglia tutt'intorno, perché poi sapevi che c'era papà a rimboccarti le coperte e se i mostri potevano mangiare te, stai pur certo che avrebbero avuto paura a mangiare lui, per il semplice fatto che era papà e nelle gerarchie di un bambino il papà sta su un gradino superiore ai mostri. Ritornare indietro e (ri)vedere i fotogrammi più tipici della vita di prima, quelle cose apparentemente immutabili che ti sembrava dovessero stare lì a ripetersi all'infinito, nell'arco di tutte le primavere, le estati, gli autunni e gli inverni della tua vita; vedo maggiolini svolazzanti sopra l'erba dei giardini nelle serate estive, i bambini che giocano ridendo in cortile, le lunghissime estati degli anni '80, la coca cola gelata, le corse sui prati con il cane, le grandi abbuffate di anguria, il sole. Fra tutte queste cose me ne è rimasta una, l'ultimo avamposto di un'era che appartiene al polveroso passato: è il mio vecchio Commodore 64, col quale sfidavo mio padre in storiche partite a ***Wonderboy***, ***Leaderboard*** e ***Fruitmachine*** di Codemasters. Mi ricordo che stavamo intere giornate attaccati al monitor a ridere e scherzare come due amiconi, proprio noi, che non avevamo mai avuto un grande dialogo. Oggi, a distanza di anni da quei bei momenti, mio padre entra in camera mia e mi chiede di fare una partita a PlayStation. Io accendo la console e carico ***Formula 1*** mentre un'ondata di *flashback* mi investe, ricordandomi le mitiche sfide del passato, a ***Pitstop*** sul C64. Alla fine perdo un quarto d'ora per illustrargli i comandi e lui perde altrettanto tempo per districarsi fra quei due o trecento tasti presenti sul pad Sony.
Morale della favola, mio padre se ne torna deluso in sala a guardare Iva Zanicchi. Prima di chiudere la porta si gira e mi chiede: "*Ma non ce l'hai più il Commodore?*".
Bella domanda. La verità è che ce l'ho ancora, se ne sta lì chiuso in un armadio, senza vita. Forse si è guastato quando ho comprato l'Amiga 500. Ho messo in un cantuccio il C64 e quando un bel giorno ho deciso di ritirarlo fuori, mi sono accorto che non funzionava più. Dev'essere morto com'è morta una parte della mia vita, la parte della nostalgia. Quando eravamo bambini era tutto diverso. Solo il fatto di poter muovere qualcosa che si trovava sullo schermo della TV mi sembrava incredibile. Non giudicavo i videogames con l'occhio critico di oggi, non sapevo cosa fossero *texture mapping, gouraud shading* o *rendering*, non stavo a contare i colori su schermo e a vivise-

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Ninja	L.	109.000
Gex: Enter the Gecko	L.	109.000
Batman & Robin	L.	109.000
Dead or Alive	L.	109.000
Breath of Fire III	L.	109.000
Fifa '98	L.	109.000
Madden '98	L.	109.000
Red Asphalt	L.	109.000
Alundra	L.	109.000
Resident Evil II	L.	109.000
Final Fantasy Tactis	L.	109.000
Saga Frontier	L.	109.000
Need for Speed 3	L.	99.000
Theme Hospital	L.	99.000
Men in Black	L.	99.000
Power Boat	L.	99.000
Time Crisis + Gun	TELEFONARE	
Gran Turismo	TELEFONARE	
Motorhead	L.	99.000
Bomba '98	L.	99.000
NBA Pro '98	L.	99.000
Fifa World Cup '98	L.	99.000
Tommi Makkinen Rally	L.	99.000
Premier Manager '98	L.	99.000
Snow Racer '98	L.	99.000
Iss Pro '98	L.	99.000
Deathtrap Dungeon	L.	99.000
Final Fantasy VII (EUR)	L.	99.000
One	L.	99.000
Grantour Racing '98	L.	99.000
Actua Soccer 2	L.	99.000
Nuclear Strike	L.	99.000
G - Police	L.	99.000
V-Ball	L.	99.000
Pitfall 3D	L.	99.000
Street Fighter Collection	L.	99.000
Point Blank	L.	99.000
S. Pang Collection	L.	99.000
Rascal	L.	99.000
Diablo	L.	99.000
Tomb Rider 2	L.	89.000

GIOCHI Sega Saturn

Vampire Saviour + RAM	L.	159.000
King of Fighter 97 + RAM	L.	159.000
Battle Gare GGA	L.	139.000
Gungriffon 2	L.	129.000
Dracula X	L.	129.000
GT 24	L.	129.000
King of Fighter 97	L.	129.000
Vampire Saviour	L.	129.000
Burning Ranger	L.	129.000
Winther Heat	L.	99.000
Dodon Pachi	L.	99.000
Bomberman Fight	L.	99.000
Sonic R	L.	99.000
Panzer Dragon RPG	TELEFONARE	
Willy Wombal	L.	99.000
World Evolution Soccer	L.	99.000
Shlenryu	L.	99.000
Toki...	L.	99.000
Dai Suku	L.	99.000
Strong Style	L.	99.000
Salamander	L.	99.000
Sonic Jam	L.	89.000
Grandia	TELEFONARE	
Gungriffon 2	TELEFONARE	
Virtual Mahjong VM 18	TELEFONARE	
Poket Fighter	TELEFONARE	
Dungeons & Dragon	TELEFONARE	
Marvel Vs Street Fighter	TELEFONARE	

Snow Break	L.	99.000
Bushido Blade	L.	99.000
NBA Shootout 98	L.	99.000
Forsaken	L.	99.000

OFFERTISSIME

Spider	L.	50.000
Speadster	L.	50.000
Legacy of Kain	L.	50.000
Jet Moto	L.	50.000
Dark Forces	L.	50.000
Perfect Weapon	L.	50.000
Fox Hunt (3CD)	L.	50.000
Epidermic	L.	50.000
Iran & Blood	L.	50.000
Assalt Ring	L.	50.000
Hi Octane	L.	50.000
Hard Ball 5	L.	50.000
Po Ed	L.	50.000

GIOCHI NINTENDO 64

NBA Courtside	L.	159.000
Forsaken	L.	159.000
Bombermarm Heroes	L.	159.000
Olympic Hokey 98	L.	139.000
1080 Snowboardin	L.	139.000
Nagana Winter Olympic	L.	99.000
Virtual Hiryuna - Ken	L.	99.000
Snobo Kids	L.	99.000
Chamaleon Twist	L.	99.000
Yoshi's Story	L.	99.000
Dual Heroes	L.	99.000
Wild Choppers	L.	99.000
NBA in Zone '98	L.	99.000
Zelda	TELEFONARE	
World Cup	TELEFONARE	

OFFERTISSIME Sega Saturn

Zero You Champ Dozzy I	L.	50.000
Cube Battle	L.	50.000
Drift King 97	L.	50.000
Henry Explorers	L.	50.000
Die Hard Trilogy	L.	50.000
Stakes Winner G1	L.	50.000
Riglordsaga 2	L.	50.000
Batman Forever	L.	50.000
Virtual On	L.	50.000
Virtual Cop 2	L.	50.000
Gebockers	L.	50.000
Robo Pit	L.	50.000
College Slam	L.	50.000
Last Gladiators	L.	50.000
Quantum gate 1	L.	50.000
Hyper Reverthion	L.	50.000
Chase H.Q.	L.	50.000

GIOCHI Sony Playstation Jap

Enigma	L.	149.000
Evangelion	L.	149.000
G-Darius	L.	139.000
Tekken 3	L.	139.000
Tenchu	L.	129.000
Gran Turismo	L.	139.000
Zero Pilot	L.	139.000
Real Robot Final Attack	L.	139.000
Xenogears	L.	139.000
Winning Eleven 3	L.	139.000
Gundam The Battle Master 2	L.	139.000
XMen VS Street Fighter	L.	139.000
Mogamen Neo	L.	139.000
Chu Cubbo Owgeon	L.	139.000
Parassite Eve	L.	139.000
Bushido Blade 2	L.	139.000
Dead or Alive	L.	139.000
Bokandesuyo	L.	129.000
The Granstream Saga	L.	129.000
Bomberman World	L.	129.000
Bio Hazard II	L.	99.000
Poket Fighter	TELEFONARE	
King of Fighter '97	TELEFONARE	
Sokaigi	TELEFONARE	

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L.	50.000
Ray Tracor	L.	50.000
Star Gladietor	L.	50.000
Tobal N. 1	L.	50.000
Over Blood	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Expert	L.	50.000
Extreme Power	L.	50.000
Shatcher	L.	50.000
Metal Jacket	L.	50.000
Exector	L.	50.000
Night Striker	L.	50.000
Dark Seed	L.	50.000
Wizardry VII	L.	50.000
Astored Core	L.	50.000
Dragon Ball GT	L.	50.000

ACCESSORI

Pistola + Pedaliera	L.	130.000
Pad Dual Shock PSX	L.	79.000
Grip Controller PSX	L.	65.000
Joy Pad N 64	L.	65.000
Memory Pak N 64	L.	50.000
Multi Game SS	L.	50.000
Ascii Pad PSX	L.	45.000
Sakkara DX PSX	L.	40.000
Joy Pad DX ss	L.	39.000
RGB Scart PSX	L.	38.000
RGB Scart N 64	L.	38.000
AV Cablo Gold N 64	L.	38.000
Scart RGB N64 PAL	L.	30.000
SVHS N64 PAL	L.	30.000
Joy Pad AnalogicoPJX	TELEFONARE	
Nuovo Adattore N64	TELEFONARE	

offertissime NINT. 64

Mace the Dark Age	L.	79.000
Golden Eye	L.	79.000
Goemon	L.	79.000
Clay Fighter	L.	79.000
Bomberman 64	L.	79.000
Blast Dozer	L.	79.000
Doreamon	L.	79.000
Hexen	L.	79.000
Trouble Maker	L.	79.000

CONSOLE

Sony Playstation Universale	L. 400.000
Nintendo 64 Jap + USA	L. 389.000
Sony Playstation PAL	L. 299.000

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3	L. 9.000
King of Fighter	L. 9.000
Evangelion	L. 9.000
Super Robot Taisen	L. 9.000
Marvel Super Heroes	L. 9.000
Final Fantasy	L. 9.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
17,00- 20,00
aperto anche ad AGOSTO

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

MA I VIDEOGIOCHI DIVERTONO? E SE SÌ, PERCHÉ DIVERTONO? (VEDI LETTERA DI MICHELE TOMMASINI). E, AGGIUNGIAMO NOI, È MEGLIO LA LARA CROFT VIRTUALE O KELLY BROOK, LA SUA CONTROPARTE REALE? OK, È LA SOLITA SCUSA DEL CAVOLO...

zionare un gioco per scovare tutti i *bug*. Pigiavo semplicemente un interruttore, *power on* e via. È un diverso modo di vedere la vita. Quando sei piccolo parli con la gente e non ti curi se hanno le unghie sporche, se ti stanno usando per un loro tornaconto o se sono vestiti male. È tutta un'esperienza, senza malizia. Se avessi potuto giocare a ***Resident Evil*** dieci anni fa, ci starei giocando ancora oggi. Ormai siamo cresciuti e non è più la stessa cosa. Adesso sappiamo che le immagini sullo schermo sono generate da microchip di silicio, sfruttati da migliaia di linee di codice. Prima? Era magia... Caro Matteo, avrei altre cose da dire, ma forse mi sono già dilungato troppo. In tanti anni è la prima volta che scrivo a una rivista del settore e probabilmente c'è un motivo. Nella mia vita, come in quella di tutte le persone, molto è cambiato. Ci sono stati momenti belli e brutti (ora sono disoccupato), ma una costante è rimasta: i videogiochi. Perché in fondo, non è nulla la differenza tra la vita e un videogioco se non un piccolo grande sogno ad occhi aperti, dimenticato da qualche parte, là, nella tua mente.

"Those were the days of our lives
The bad things in life were so few,
Those days are all gone now, but one thing is true
When I look I find I still love you"
(Queen)
Daniele Lazzari

"Un senso di stupore, di meraviglia e coinvolgimento rispetto a una sempre più marcata umanizzazione delle merci. Detto così è parziale e astratto. La commozione di fronte a un giocattolo. Questa è una generazione che è cresciuta con Topolino, L'Allegro Chirurgo, Dolce Forno e Heidi. Tutte queste cose fanno parte dell'immaginario collettivo. Una volta Scarpa ha detto in modo un po' spavaldo ma appropriato che nell'inconscio non c'è più Edipo, ma qualche personaggio dei fumetti, tipo l'Uomo Ragno" (Aldo Nove).

Carissimo Matteo,
torno a scriverti per esprimere un qualcosa che mi frulla intesta da molto tempo: i videogiochi, quelle cose che da ormai dodici anni impegnano una notevole parte del mio tempo, i videogiochi, che cosa sono? Sembra una domanda idiota, ma in realtà è più sottile di molte cose sottili. La prima risposta che mi viene in mente è che i videogiochi sono una forma di divertimento più o meno interattivo fruibile attraverso delle apparecchiature elettroniche. Meglio dello Zingarelli! La prima risposta che mi è venuta in mente, seppur coerente e precisa, non mi è piaciuta per niente. La seconda risposta che mi viene in mente è che i videogiochi sono una forma di fuga dalla realtà con effetti altamente deleteri sulla persona e che può in certi casi diventare assuefacente. Meglio dei mass media! La seconda risposta che mi è venuta in mente, seppur condivisa da molti, mi è piaciuta ancora meno della prima. La terza risposta che mi viene in mente è che i videogiochi sono secchi pieni che vengono tirati su da un pozzo di sogni. Meglio di qualche poeta stanco!!! La terza risposta che mi è venuta in mente, seppur affascinante e trasognata, è quella che mi ha soddisfatto meno di tutte. Alla fine sono riuscito a mettermi a pensare in maniera ordinata, solo che più pensavo in cerca di risposte e più spuntavano fuori domande da tutte le parti. I videogiochi sono qualcosa che diverte, quindi piace; e se piace, perché piace? Dare una risposta unica è un crimine contro il discernimento. Il divertimento che mi procura una partita a ***Baku Baku*** non è certamente dello stesso genere di quello che mi deriva da una partita a ***Resident Evil***! Allora che ogni genere di videogiochi vada considerato come una forma di divertimento diversa? Sarebbe un insulto all'astrazione: funzionano tutti su elaboratori elettronici digitali e tutti si controllano con aggeggi simili, vengono visualizzati sulle stesse televisioni e potrei continuare per altri cinquecento caratteri elencando le infinite similitudini tra tutti i videogiochi! (aiutandomi magari con lo scrivere i numeri in lettere). E poi, perché certi videogiochi piacciono ed altri no? Forse che stia a noi farceli piacere? Se così fosse un giudizio su un videogioco che andasse oltre la mera descrizione del prodotto stesso sarebbe in ogni caso fallace, e quindi sarebbe scorretta la maggior parte delle recensioni fin qui scritte. E poi, guardiamoci, guardiamo un esercito di persone intente a provare sentimenti mentre clikkano maniacalmente su un aggeggio strano simile a un topo oppure agitano freneticamente le dita su quel coso che chiamano "joypad"! Che branco di matti!!! Ora mi rivolgo al Matteo videogiocatore, ed insieme a lui a tutta la comunità videoludica; siete voi in grado di spiegarmi perché simulare il divertimento è più divertente del divertimento stesso? Iniziano a ronzarmi attorno immagini strane, vedo Cloud che colpisce a ripetizione con la sua spada un tipo strano dai lunghi capelli grigi mentre Mario con le ali sul cappello vola attorno alla mia testa e si diverte a portarmi via le idee; da lontano vedo Sonic passare come un razzo mentre L'omino di ***Quake*** mi sussurra in un orecchio che è solo l'inizio. Sto impazzendo? oppure è questo mondo di videogiochi che impazzisce attorno a me? Alla fine, stanco, decido che è meglio non stare troppo ad arrovellarsi il cervello e godere da buoni utenti dei magnifici capolavori che i programmatori sforneranno di qui a breve. Sono stanco ma non pago, ho solo rimandato la ricerca di una risposta che prima o poi, sono certo, troverò.
Vostro collega
Michele "The User" Tomassini
micael76@usa.net

"Divertimento: (da divertire; nel sign.4, calco sul fr. divertissement) s.m. 1. (lett) Allontanamento. (fig). Digressione. 2. Ciò che diverte. Svago, passatempo. SIN Diletto, sollazzo."
"Divertire: 1. volgere altrove, allontanare, distogliere (anche fig.) 2. Rallegrare qc. Intrattenendolo o facendolo partecipare ad attività od occupazioni piacevoli (anche ass.). DIN. Dilettare, ricreare, svagare."
"Simulazione: (vc. Dotta dal lat. simulatione (m), da simulatus), atto, effetto del simulare, finzione. 2. Riproduzione strumentale di un processo naturale o di una situazione complessa o di alcune sue caratteristiche".
(Lo Zingarelli, dodicesima edizione, Zanichelli)
Perché giochiamo?
1. Il videogioco è il luogo di incontro virtuale di una soggettività altra dalla nostra con la quale possiamo confrontarci, condividere emozioni e momenti di intenso agonismo, in un'atmosfera cameratesca di complicità e passione.
2. Per passare il tempo.
3. Perché ci divertiamo.
4. Per riscattare un'esistenza mediocre. Grazie a PlayStation possiamo sfuggire dal grigiore

OGGI MI SENTO PLAYSTATION

Design avveniristico, cura dei particolari, soluzioni tecniche all'avanguardia. È Sony PlayStation. Sotto uno *chassis* che si ispira alle mitiche console degli anni '80, il 32-bit Sony nasconde un'anima ribelle, frutto delle più avanzate tecnologie. Curato in ogni dettaglio, PlayStation è un inno alla qualità totale. I cromatismi antracite chiara ne esaltano la forma affascinante mentre i polimeri plastici dell'ultima generazione assicurano una resistenza all'usura e agli urti. Un gioco per adulti che piace anche ai più piccoli. La firma Sony assicura una qualità esclusiva. PlayStation è in vendita solo nei centri che espongono il marchio Sony.

L'INIMITABILE STILE DI PLAYSTATION.

gli specialisti

MET

Super Offerte Speciali !

(ogni 2 giochi ordinati, la spedizione è gratuita.)

MEMORY CARD SONY	29.000
JOYPAD SONY	39.000
CAVO SCART RGB	19.000
COPPIA JOYPAD INFRAROSSI	69.000
JOYSTICK	69.000
JOYPAD SONY DUAL SHOCK	69.000

play station hard

play station soft L. 75.000

JET RIDER 2	POWERBOAT RACING
RED ALERT	BUSHIDO BLADE
COOL BOARDER 2	BLOODY ROAR
NIGHTMARE CREAT.	BUST A MOVE 3

FIFA WORLD CUP 1998
MAKINEN RALLY
ALUNDRA
TOTAL NBA 1998
KING OF FIGHTER 97
THUNDER FORCE V

play station novità

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

ATTENZIONE, DAL MESE PROSSIMO RISPONDERÀ ALLE VOSTRE LETTERE MARCELLO CANGIALOSI (MORFEUS @TIN.IT).

quotidiano e dalla monotonia dei giorni che passano e dal monolite di Clarke e dalle Clarks dei sinistrorsi.
5. Perché siamo depressi e non abbiamo soldi da spendere in cazzate per farci passare la depressione. Meglio Tekken 3. *Magari* Gran Turismo. *Persino* Puzzle Bobble 2.
6. Per passare il tempo.
7. Perché ci immergono in un turbine di suoni e colori e sono l'anticamera del benessere psico-fisico (previa idratazione di cui sopra).
8. Perché costano meno degli scooter.
9. Perché i videogiochi hanno contenuti diseducativi. Generano intermittenze luminose che causano crisi convulsive. Portano alla dissociazione tra gesti e affetti.
10. Perché fanno tendenza, sono ormai diventati accessori moda come gli occhiali da sole avvolgenti in policarbonato o i reggiseni in microfibra.
11. Perché favoriscono la coordinazione occhio-mano.
12. Perché alla tele non c'è niente di meglio.
13. Perché fuori piove e non ho voglia di studiare.
14. Perché ci fanno compagnia e sono sempre disponibili. E a differenza dei cani non vanno sfamati né trasmettono pulci, toxoplasmosi tenie (attraverso le feci). Nemmeno tamagotchi *è arrivato a tanto. Per il momento.*
15. Perché non fanno ingrassare.
16. Perché ormai presentano personaggi femminili allegre, sexy e decise. A volte persino disinvolte con costumi dal taglio molto seducente, con ampie scollature o fuso' color argento metallizzato.

BOMBA '98, UN TITOLO PER NULLA ESPLOSIVO? (VEDI LETTERA DI EZIO PONARI).

Un saluto alla redazione.
Sono avvilito perché ho giocato a *Bomba* ed è davvero una tristezza. Quel che più mi avvilisce, comunque, è il veder confezionata un'illusione e rimanervi preda. Lo speciale a pagina 58 del numero di aprile promette tante cose, ma non ne mantiene una. E' uno spot pubblicitario mascherato da *preview*, in cui la demarcazione tra recensione (faziosa?) vera e propria e "anticipazione" (scorretta) è davvero sottile. "*L'engine tridimensionale sofisticato*" si propone come il miglior tranquillante sulla piazza: i giocatori, dalle oscene fattezze, si muovono al rallentatore, ridicolizzando molte delle cose che - non si sa come e perché - vi siete permessi di scrivere nel fantomatico e gridato speciale: "*l'azione è incredibilmente fluida e frenetica*" (forse quella di gettare il CD dal balcone), "*svariate tipologie di tiro*" (quali?), "*gioco a centrocampo*" (forse al bar dello sport). In definitiva, ***Bomba 98*** è un orrendo gioco (?) di calcio, purtuttavia **Playstation Console 100%**, senza dargli nemmeno un'occhiata, ha allestito e confezionato un articolo dal deciso sapore apologetico che vuole passare per "anteprima" ma in realtà è un veroe proprio suggerimento all'acquisto. Ne sono rimasto deluso.
by3 by3,
Ezio Ponari - eZ / DeathStar / tBt (Beat, Rhythm and S0und)
me5484@mclink.it

Già, probabilmente hai ragione.

Ciao Matteo,
ho ventidue anni e ti scrivo da Bologna.
Il mio intervento sulle vs. pagine dedicate alla posta è molto motivato e di sicuro interesse per la maggior parte dei lettori. Comincio col complimentarmi per l'approccio più ironico che hai utilizzato nelle missive pubblicate sul numero di aprile. Ma passiamo subito all'argomento che mi sta più a cuore. Molti opinionisti videoludici, al secolo "nostalgici", perseverano nell'identificare l'"anima del videogioco" nella sola giocabilità, non tenendo minimamente in considerazione che è la grafica la carta vincente nella creazione di nuovi filoni e parametri videoludici. Sicuro della loro indignazione, sono pronto a spiegarmi meglio. Inizialmente, il solo poter manovrare un pugno di *sprites* che si muoveva sul monitor, data la prerogativa di innovazione, ci portava a considerare un gioco come *Donkey Kong* una purezza di giocabilità. Ma questo, come già sottolineato, è dovuto alla caratteristica dell'unicità nel suo genere e non a un *gameplay* sconvolgente dal pdv attuale. Per riproporre nuovi parametri di giocabilità, quindi legati a una obbligatoria unicità, si è sempre stati costretti ad adottare nuove soluzioni grafiche.
Come esempio significativo vorrei prendere in considerazione il filone delle simulazioni di guida. Negli anni '80, la particolarità dei giochi di guida era riassumibile in *sprite* che si muovevano in soli due assi dimensionali, ma per avere un nuovo senso di giocabilità si è dovuto ricreare un nuovo ambiente grafico in cui impadronirsi della profondità. Questo mi porta a concludere che la capacità di rinnovamento videoludico è legata indissolubilmente alle effettive innovazioni nel campo grafico. Confido nell'intervento di Matteo e dei lettori per contestare quest'ultima teoria.
Ivan

Nel dibattito sull'essenza del videogioco, l'antinomia tra grafica e **gameplay** *ha sempre fatto la parte del leone. Mi limito a riassumere per sommi capi i termini della querelle. Una prima posizione riduce il fenomeno videoludico alla sfera puramente grafica, dove per "grafica" si intende la componente estetico-sonora ("ciò che si sente e si vede") del videogioco stesso. Tale riduzione finisce inevitabilmente per assimilare il videogioco ad altri prodotti mediali, come il cartone animato o il film. All'enfasi del carattere estetico si accompagna generalmente la svalutazione della componente di interattività propria del videogioco: quest'ultimo sarebbe sì, qualcosa di differente rispetto al film o al cartone animato, tuttavia non specificamente diverso. Nemmeno le differenze a livello di fruizione - apparentemente passiva in un caso, apparentemente interattiva nell'altro – sembrerebbero giustificare il ricorso a categorie interpretative diverse. La volontà di assegnare il primato alla componente grafica nasce anche come reazione alla concezione del videogioco come pura giocabilità. In questa ottica, il cosiddetto "gameplay" viene elevato a principio determinatore del gioco elettronico, ciò per cui è quello che è e non altro. Ad esso si subordinano tutti gli altri elementi, primo tra tutti la grafica, che rivestirebbe un ruolo puramente accessorio. Le due posizioni finiscono, a mio avviso, per dare una lettura parziale del fenomeno videoludico. La prima lo affronta in modo eccessivamente superficiale, la seconda ne esalta acriticamente un carattere. Non è mia intenzione negare la centralità della giocabilità, soltanto vorrei precisare che questa non può essere concepita in termini per così dire "cartesiani", come se si trattasse di una* res cogitans *che anima dall'esterno, per così dire, una* res extensa *inerte (la grafica). Un dualismo* gameplay-grafica *finisce per forza di cose a disconoscere la radicale unità del videogioco. Se si sottovaluta l'integrazione di queste due componenti, se si estremizza uno dei due poli, si finisce in evidenti contraddizioni, come l'idea che la giocabilità separata dal prodotto-videogioco sussista comunque in forma definita e facilmente riconoscibile. D'altra parte, la volontà di riprodurre la realtà in forma sintetica non è fine a se stessa: il videogioco è la partecipazione a un'esperienza fantastica e non - o meglio, non solo - una pratica mimetica. Credo che il rinnovamento videoludico sia trainato da più fattori e tra questi la ricerca di una maggiore definizione dell'immagine gioca un ruolo sicuramente determinante. Ancora una volta, però, non va dimenticato che poligoni,* texture, *sprite, suoni, colori non si dispiegano sullo schermo in modo casuale, bensì sono sono funzionali a una certa progettualità, che alcuni chiamano giocabilità.*

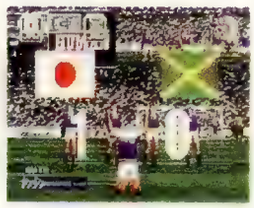
THE END. **Eh, già. Chissà quanti di voi avranno notato cosa c'è scritto in alto a sinistra in questa pagina... Volevo buttare giù qualcosa di commovente per l'occasione, ma di lacrime quest'anno - a differenza di MBF - ne ho già versate troppe davanti a *90° Minuto*, e in questo momento mi vengono in mente solo una caterva di idiozie. D'altronde il Bittanti ha fatto finta di niente, quindi taglierò corto anch'io... Grazie di tutto, Matt. Ci sentiamo presto.**

IL SIMON

Linea telefonica diretta per sapere subito le soluzioni dei giochi Playstation. 1524 lire al minuto. Easycom S. r. l. Roma.
e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it



SIETE PRONTI PER L'INDIGESTIONE DI CALCIO CHE CI COLPIRÀ PER TUTTO IL PROSSIMO MESE? IN CASO AFFERMATIVO DATE UN'OCCHIATA A* FORMATION SOCCER '98, *ENNESIMA INCARNAZIONE DEL CALCIO HUMAN (VEDI LETTERA DI GIANLUCA BETTI)

Ciao Matteo,
vorrei alcune informazioni relative a giochi per Sony PlayStation che attendo con grande impazienza.
1. Quando uscirà il nuovo calcio Konami per Play?
2. Nello speciale sui giochi di calcio pubblicato sul numero di aprile avete parlato solo dei titoli europei. Non ci sono titoli giapponesi in fase di sviluppo?
3. Ho visto un'anteprima di *Command & Conquer: Tiberium Sun* su una rivista per PC. È previsto anche per la mia console?
4. Parlando di *wargames* in tempo reale, che fine ha fatto *Return Fire 2*?
Gianluca Betti
Milano

1. La commercializzazione in Giappone dell'ultima incarnazione di **Winning Eleven** *è prevista per il 4 giugno prossimo. In Italia arriverà solo in autunno, ma in compenso sarà interamente localizzato.*
2. L'unica simulazione calcistica meritevole di menzione oltre al nuovo titolo Konami è **Formation Soccer '98** *di Human. La nuova edizione è prevista sempre per il 4 giugno in Giappone e propone le 32 squadre impegnate nel Mondiale. Grafica nettamente migliorata rispetto al precedente episodio e supporto* **Dual Shock**. *Potrai leggere la recensione sul prossimo numero di* SPC.
3. Purtroppo no. In compenso Westwood Studios ha ufficialmente annunciato la pubblicazione di **Command and Conquer: Red Alert Retaliation** *(direi che stiamo esagerando con 'sta mania dei sottotitoli...) per PlayStation. Non si tratta di un vero e proprio* **sequel**, *quanto piuttosto di un* **update**. *Trentaquattro nuove missioni, oltre un centinaio di mappe per il gioco in* **multiplayer**, *sette nuove unità e sedici nuovi brani musicali. Nuove scene animate (nelle quali compare anche Barry Corbin, uno dei protagonisti del mitico serial* **Northern Exposure**, *trasmessa in Italia con l'assurdo titolo* **Un Medico Tra gli Orsi**), *supporto mouse e* **link cable**. *L'uscita americana di* **Command and Conquer Red Alert Retaliation** *è prevista per agosto, mentre in Europa arriverà a settembre/ottobre.*
4. Il progetto è stato ufficialmente abbandonato. **Return Fire 2** *sarà sviluppato esclusivamente per PC.*

UNA VOLTA I VIDEOGIOCHI AVEVANO NOMI SEMPLICI COME* PONG, BREAKOUT, ASTEROODS... *ADESSO SE NON TI CHIAMI* COMMAND & CONQUER: RED ALERT RETALIATION *NON TI FILA NESSUNO... (VEDI SEMPRE LETTERA DI GIANLUCA BETTI)

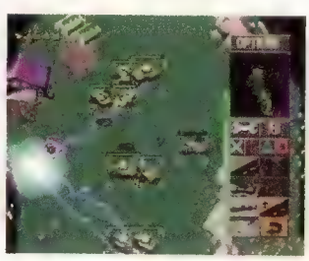
Caro MBF,
seguo da tempo ormai SPC che considero la rivista più affidabile sul mercato. Ti scrivo per avere alcune informazioni:
1. Che fine ha fatto *Carmageddon* per PlayStation?
2. Qualche mese fa avete pubblicato le foto di un nuovo *coin-op* Namco, presentandolo come il *sequel* di *Soul Edge*. Ma come si intitola? E, soprattutto, quando arriverà in sala giochi?
3. *Rivals Schools* sarà più avanzato tecnicamente di *Tekken 3*?
4. Ma *Soukagi* esce oppure no? Come mai non ne avete più parlato?
5. Vedremo mai un seguito di *Micro Machines V3*?
Marco Besutti
Bergamo

1. Sales Curve Interactive ha ufficialmente annunciato lo sviluppo di **Carmaggedon 2** *per PlayStation. Il primo episodio è stato ritenuto ormai datato e pertanto non vedrà la luce sul 32-bit Sony.* **Carmageddon 2** *sarà presentato durante l'*E3 *atlantino e pubblicato verso la fine del '98. Nel frattempo ti suggerisco di tenere d'occhio titoli come* **Vigilante 8**, **Streak** e **Rogue Trip**.
2. Si tratta di **Soul Caliber**, *il seguito ufficiale di* **Soul Edge**. *Il* **beat'em up** *debutterà nelle sale giochi nipponiche tra un mesetto circa. Il nuovo titolo Namco offre una maggiore libertà di movimenti durante i combattimenti, cameo di personaggi celebri (Sophitia, Voldo) e nuovi eroi da idolatrare come Kirik e Shang-Fa. Probabile la conversione per Sony PlayStation...*
3. È troppo presto per formulare un giudizio perentorio: la versione presentata a Tokyo era largamente incompleta. Capcom ha tuttavia annunciato una serie di miglioramenti e innovazioni che renderanno **Rivals School** *su Play ancora più appetibile. Nuovi personaggi (tra cui un insegnante armato di katana), nuove modalità di gioco (vedi* **School Mode**, *che consente di modificare a piacimento tutti i parametri dei lottatori) e supporto* **Dual Shock**. *L'uscita di* **Rivals School** *è prevista per la fine di luglio in Giappone.*
4. Squaresoft è stata parca di informazioni, probabilmente perché impegnata a promuovere titoli come **Parasite Eve** e **Bushido Blade 2**. **Soukagi** *sarà pubblicato 28 maggio in Giappone, salvo imprevisti dell'ultima ora.*
5. È stato annunciato esclusivamente per Nintendo 64.

Ciao MBF,
Qualche settimana fa ho ordinato per corrispondenza un *controller* analogico giapponese Sony appositamente per giocare a *Tekken 3*, ma quando l'ho provato ho scoperto con orrore che non vibra affatto con il picchiaduro Namco. Pensavo che si trattasse di un problema del *controller*, eppure con titoli come *Porsche Challenge* vibra perfettamente. A questo punto non so più che pesci pigliare. Puoi aiutarmi?
Luciano
Brindisi

Credo che tu abbia acquistato un **controller** *analogico della prima generazione che è praticamente inservibile con* **Tekken 3**. *Per sentire le vibrazioni è infatti necessario usare il nuovo pad – contraddistinto dalla sigla SCPH-1200 – che possiede un doppio meccanismo di* **feedback**. *Com'è noto, i primi modelli – contraddistinti dalla sigla SCP-1150 – sono stati ritirati dal mercato da Sony per beghe di carattere legale e/o tecnico (non a caso, le versioni occidentali successivamente commercializzate sono prive del meccanismo di* **feedback**). *I due* **controller** *differiscono anche esteticamente: l'SCPH-1200 ha dimensioni analoghe a quelle dei pad digitali, mentre l'SCPH-1150 è leggermente più grosso. Il nuovo pad è anche più pesante e possiede* **stick** *analogici più resistenti. Per finire, l'SCPH-1200 possiede pulsanti* R2 *e* L2 *più larghi del normale. Vabbè, per farla breve, non c'è modo di sentire le vibrazioni in* **Tekken 3** *con un SCPH-1150.*

Ciao Matt,
sono un fanatico del *retrogaming* e ho acquistato praticamente tutte le collezioni già



apparse sino ad oggi per PlayStation. Ti volevo chiedere:
1. Capcom prevede di pubblicare altre raccolte di classici oltre alle due già annunciate?
2. Sono previsti altri volumi delle vecchie glorie Atari?
3. Vedremo mai una nuova versione di *Arkanoid* per PlayStation?
4. Perché nessuno ha pensato di realizzare compilation di giochi per Commodore 64 o Spectrum per PlayStation? Dopotutto sono già apparse le varie *MSX Collection*...
Complimenti per l'ottimo lavoro e a presto!
Fabrizio Garaldino
Roma

1. Ebbene sì. Capcom ha democraticamente invitato i giocatori nipponici a esprimere le proprie preferenze circa i contenuti dei prossimi volumi di Generations. *I candidati sono* Son Son, Vulgus, Higemaru, Exed Exes, Commando, Section Z, Gun Smoke, Trojan, Legendary Wings, Street Fighter, Forgotten Worlds, Strider, Final Fight, Magic Sword, Mercs, Captain Commando, SF2, SF2 CE, SF2 Turbo, Knights of the Round, Varth, The Punisher, Final Fight 2 *e* Final Fight 3. *Pubblicheremo i risultati sui prossimi numeri di* SPC *(già prevedo un ballottaggio tra* Gun Smoke *e* Strider*...).*
2. Activision sta preparando una raccolta di titoli originariamente apparsi su Atari 2600 per PlayStation, tra cui Hockey, River Raid, Pitfall, Kaboom.
3. Per il momento no. In compenso Taito pubblicherà a giugno la versione Play di Puchicarat, *un* coin-op *che ha riscosso un buon successo in Giappone e che mixa* Puzzle Bobble *e* Arkanoid *in modo sorprendentemente originale. Resta sintonizzato su queste pagine se vuoi saperne di più...*
4. Per il momento il fenomeno del retrogaming *ha coinvolto principalmente case giapponesi, ma è plausibile ritenere che presto anche le case europee pubblicheranno raccolte di classici a otto e sedici bit. Se ti può interessare, posso dirti che il fenomeno degli emulatori riguarda anche PlayStation. Alcuni fanatici del* Net Yaroze *hanno recentemente convertito per la console Sony il mitico* BERO, *l'emulatore di PC Engine originariamente sviluppato per PC. Il programma è lungi dall'essere perfetto, ma se tutto va per il verso giusto presto potremo giocare a* PC Kid *e* Lords of Thunder *anche su Play.*

Salve Matteo,
ritaglio 15 minuti dell'ora di Elettrotecnica per postarti qualche domanda.
1. Oltre a *Gran Turismo* quali altri giochi che sfruttano il *Perfomance Analyser* usciranno tra breve?
2. Ci sono novità sulle versioni europee (o almeno USA) di *Xenogears* e *Parasite Eve*?
3. Quale sarà il prezzo del *Dual Shock* PAL? Sarà compatibile con i giochi NTSC?
4. Esiste per PlayStation qualche gioco concettualmente simile a *Frontier*?
5. *ISS Pro '98* sarà l'adattamento esatto di *Winning Eleven 3* oppure sarà una sua versione aggiornata?
6. Quali giochi della serie *X-Com* sono disponibili per PSX? Ci sono in programma dei seguiti?
Arrivedooorci da...
DiscoSTU
s197619@studenti.ing.unipi.it
Gianluca Belvisi

1. Tutti i nuovi giochi Sony e Psygnosis, tanto per cominciare.
2. Squaresoft ha stretto un accordo esclusivo con Electronic Arts per quanto riguarda la distribuzione in occidente di tutti i nuovi prodotti. Xenogears, Parasite Eve, Bushido Blade 2 *saranno pubblicati negli Stati Uniti rispettivamente a settembre, ottobre e novembre. I tre titoli saranno distribuiti anche in Europa entro la fine dell'anno. Per ulteriori informazioni, checka* Big in Japan.
3. Il Dual Shock *dovrebbe costare sulle 69.000 lire ed è compatibile con tutti i giochi PlayStation, ufficiali e importati. In Europa è stato commercializzato in un'unica versione (grigia), mentre in Giappone è disponibile in altre tre colorazioni. I primi giochi che supportano il* Dual Shock *sono* Dead Or Alive, Gran Turismo *e* Tekken 3. *Un'ultima cosa: in tempi brevi, Sony sostituirà il pad digitale finora venduto insieme PlayStation con il nuovo controller analogico. Si vocifera che il prezzo della nuova configurazione (Play+Dual) sarà identico a quello della versione attualmente commercializzata.*
4. Purtroppo no. L'unico che gli si avvicina è Xenocracy *(Grolier) che comunque è ben lungi dall'essere perfetto.*
5. La versione europea sarà interamente localizzata, ma a livello di gameplay *non ci saranno differenze sostanziali.*
6. Su PlayStation sono disponibili X-Com: Enemy Unknown *e* X-Com: Terror from the Deep. *Il primo è compatibile con il mouse Sony. Un terzo episodio è attualmente in fase di sviluppo e sarà presentato all'*E3.

Ciao embief,
sono Mattia "Zave" Ravanelli, ci siamo già sentiti via *mail* un po' di volte. Ordunque, mi servirebbe un favore. Da un mese, anno +, anno -, io e un po' di gente di vari *newsgroup* abbiamo assemblato *Console Keeper*, una *e-zine* di cui sono caporedattore (vabbé, piccole soddisfazioni crescono). Da mero lettore a redattore di **Super Console** ti chiederei di mettere una citazioncina piccina picciò da qualche parte nella posta, con l'*url* del sito:
http://www.g-o-l.com/ck
Ora come ora siamo agli inizi, d'altronde *CK* non se la cava male, in quattro giorni ci siamo sbafati 150 contatti (ok, ho lasciato il mouse in loop su *reload*, ma non si può avere tutto dalla vita).
Fammi sapere se puoi farmi questo favorino. Okka? Ciao e in gamba al lupo per SPC.
Mattia Ravanelli
zave@freenet.hut.fi

No problem.

BACHECA
(RIPETIAMO, LA STREGA NON C'ENTRA...)

Non sapete come superare un passaggio particolarmente ostico in *Final Fantasy VII*? Siete alla ricerca di *cheat modes* per *Gran Turismo*? Volete sapere come fare ad accedere a sezioni bonus in *Resident Evil 2*? Tranquilli. Non vi resta che lasciare un messaggio nella **Bacheca** di **PowerStation**, lo spazio di interazione epistolare dell'unica pubblicazione trimestrale che rivela tutti i segreti dei migliori titoli per il 32-bit Sony. Il nostro team di esperti è a vostra completa disposizione per aiutarvi a superare passaggi particolarmente ostici e per elargire trucchi e codici in quantità industriale. Il nuovo numero di **PowerStation** sarà in edicola a metà giugno.

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHI JAP/USA

PLAYSTATION UNIVERSALE L.349.000

ALUNDRA	TEL
APOCALIPSE	TEL
BIO HAZARD II	TEL.
BLOODY ROAR	L.89.000
BUSHIDO BLADE II	TEL
BOMBERMAN WORLD	L.139.000
BOMBERMAN WARS	TEL
CAPITAN TSUBASA J	L.139.000
CHORO Q 3	TEL
DEAD OR ALIVE	TEL
DRAGON BALL Z 1	L.89.000
DRAGON BALL Z 2	L.95.000
DRAGON BALL GT	L.129.000
EINHANDER	TEL
ENIGMA	TEL
EVANGELION	TEL
GRAN RACING	TEL
G DARIUS	TEL
GRAN TURISMO	TEL
GUNDAM BATTLE MASTER II	TEL
HOKUTO NO KEN	L.139.000
KONAMI COLL.	L.109.000
JAPAN PRO WRESTLING 3	TEL
XENOGEAR	TEL
X-MEN VS STREET FIGHTER	TEL
MACROSS	L.129.000
MOTOR TOON GP 2	L.79.000
OVER BLOOD 2	TEL
PARASSITE EVE	TEL
POCKET FOGHTER	TEL
RANMA 1/2	L.149.000
ROBOT WAR SHOOTING	L.109.000
ROCKMAN DASH	L.109.000
SLAYER ROYAL	TEL
SUIYODEN II	TEL
TEKKEN 3	TEL
TOBAL 2	L.139.000
TWIN BEE RPG	TEL
ZERO PILOT	TEL
WORLD STADIUM 2	TEL
YAKATA HORROR RPG	TEL

GIOCHI JAP/USA

BATMAN & ROBIN	TEL.
BREATH OF FIRE 3	TEL.
DEATHTRIP DUNGEON	L.89.000
DIABLO	TEL
ELEMENTAL GEARBOLT	TEL
FINAL FANTASY TACTICS	TEL
FORSAKEN	TEL
GUARDIAN RECALL	TEL
LUNAR SILVERSTAR STORY	TEL
KING OF FIGHTERS 97	TEL
METAL SLUG	EL
METAL GEAR SOLID	TEL
POINT BLANK	TEL
SAGA FRONTIER USA	TEL
TACTICS OGRE	TEL
TENCHU	TEL
TIME BOKAN II	TEL
WINNNING ELEVEN III	TEL
WORLD CUP 98	TEL

ACCESSORI

CAVO RGB SCART	L.25.000
JOYPAD SONY ORIGINALE	L.37.000
MEMORY CARD 15B	L.29.000
MEMORY CARD 120 SLOT	L.55.000
CAVO LINK	L.29.000
PAD DUAL SCHOCK	L.79.000

ATTENZIONE!!!!
SPEDISCICI UN GIOCO PER PSX+LIT.18.000 E POTRAI RICEVRE UN GIOCO USATO A TUA SCELTA. LA SPEDIZIONE E' COMPRESA NELLE L.18.000

MODIFICA UNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.80.000

FAX 039/747171

Main Street

OFFERTE MOSTRUOSE

SONY PLAYSTATION PAL

ACE COMBAT 2	99.000
ACTUA ICE HOCKEY	95.000
ACTUA SOCCER 2	95.000
ACTUA TENNIS	CHIAMA
ADIDAS SOCCER 98	CHIAMA
AGENT ARMSTRONG	95.000
ALUNDRA	CHIAMA
AREA 51	95.000
AYRTON SENNA KART DUEL 2	99.000
BLOODY ROAR	95.000
BRAHMA FORCE	99.000
BROKEN HELIX	99.000
BROKEN SWORD 2	89.000
BUBBLE BUBBLE	85.000
BUG RIDER	99.000
BURNING ROAD	69.000
BUSHIDO BLADE	89.000
BUST A MOVE 3DX	79.900
C&C: RED ALERT	95.000
CASTLEVANIA	105.000
CHESSMASTER 3D	69.000
CLOCK TOWER	105.000
COLONY WARS	95.000
COOL BORDER 2	95.000
CRASH BANDICOOT 2	95.000
CRYPT KILLER	105.000
DARKLIGHT CONFLICT	69.000
DEATHTRAP DUNGEON	105.000
DUKE NUKE'M	79.000
FIFA 98: ROAD TO WORLD CUP	95.000
FIFA COPPA DEL MONDO 98	95.000
FINAL FANTASY VII	99.000
FORMULA 1 97	105.000
FORSAKEN	105.000
GEX 3D	95.000
GHOST IN THE SHELL	CHIAMA
G-POLICE	99.000
GRAND THEFT AUTO	95.000
GRAN TURISMO	95.000
HERCULES	95.000
INDY 500	99.000
IZNOGOOD	95.000
JET RIDER 2	95.000
JUDGE DREDD	99.000
JURASSIK PARK LOST WORLD	89.000
KART WORLD SERIES	CHIAMA
KLONOA	CHIAMA
KULA WORLD	CHIAMA
KURUSHI	85.000
LUKY LUKE	99.000
MADDEN 98	99.000
MARVEL SUPER HEROES	95.000
MASTER OF TERAS KASI	105.000
MATCH DAY 3	105.000
MAXIMUM FORCE	99.000
MDK	79.000
MEDIEVIL	99.000
MORTAL KOMBAT MITHOLOGIES	95.000
MOTO RACER	89.000
MOTOR MASH	99.000
MOTORHEAD	105.000
N2O	CHIAMA
NBA FASTBREAK 98	105.000
NBA LIVE 98	99.000
NBA PRO 98	105.000
NEED FOR SPEED 3	105.000
NEUMANN HAAS RACING	99.000
NHL 98	99.000
NIGHTMARE CREATURES	95.000
ODDWORLD:ABE'S ODISSEY	105.000
ONE	99.000
OVERBOARD	95.000
PITFALL 3D	105.000
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
PLATINUM ACTUA SOCCER	49.900
PLATINUM ADIDAS POW.SOCCER	49.900
PLATINUM AIR COMBAT	49.900
PLATINUM ALIEN TRILOGY	55.000
PLATINUM BUST A MOVE 2	55.000
PLATINUM COMMAND & CONQ.	55.000
PLATINUM CRASH BANDICOOT	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY	49.900
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2	49.900
PLATINUM DIE HARD TRILOGY	55.000
PLATINUM DISRUPTOR	59.000
PLATINUM FADE TO BLACK	55.000
PLATINUM FORMULA 1 96	49.900
PLATINUM ISS SOCCER DELUXE	49.900
PLATINUM ISS SOCCER PRO	59.000
PLATINUM LOADED	49.900
PLATINUM MICROMACHINES V3	55.000
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRI.	59.000
PLATINUM NEED FOR SPEED	59.000
PLATINUM PANDEMONYUM	49.900
PLATINUM PARAPPA THE RAPPER	49.900
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE	49.900
PLATINUM PROJECT X2	59.000
PLATINUM RAIDEN PROJECT	59.000
PLATINUM RAYMAN	55.000
PLATINUM RETURN FIRE	59.000
PLATINUM RIDGE RACER	49.900
PLATINUM RIDGE RACER REVOL.	49.900
PLATINUM ROAD RASH	55.000
PLATINUM SOUL BLADE	49.900
PLATINUM SOVIET STRIKE	55.000
PLATINUM SPOT GOES TO HOLL.	59.000
PLATINUM TEKKEN 2	49.900
PLATINUM TENKA	59.000
PLATINUM THUNDERHAWK 2	55.000
PLATINUM TOBAL N°1	59.000
PLATINUM TOMB RAIDER	59.000
PLATINUM TRACK'N FIELD	55.000
PLATINUM WIPE OUT	49.900
PLATINUM WIPE OUT 2097	49.900
POINT BLANC	85.000
POINT BLANC + G-CON	149.000
PREMIER MANAGER 98	99.000
PULSE	CHIAMA
RAGE RACER	95.000
RAPID RACER	85.000
RASCAL	89.000
REBOOT	95.000
RESIDENT EVIL 2	115.000
ROSCO MC QUEEN	95.000
SHADOW MASTER	95.000
SIM CITY 2000	69.000
SKULL MONKEYS	99.000
SPAWN	85.000
SPICE WORLD	65.000
STREET FIGHTER COLLECTION	CHIAMA
STREET FIGHTER EX PLUS	95.000
SUPER PUZZLE FIGHTER X	85.000
TEST DRIVE 4	89.000
TETRIS PLUS	99.000
THEME HOSPITAL	105.000
THREE LIONS (BOMBA 98)	119.000
TIME CRISIS	85.000
TOCA TOURIN CAR	105.000
TOMB RAIDER 2	109.000
TOMMY MAKINEN INT.RALLY	99.000
TOTAL DRIVIN'	89.000
TOTAL NBA 98	85.000
TOTAL NBA 98	79.900
TRIPLE PLAY 99	105.000
VMX RACING	95.000
V-RALLY	95.000
V-VOLLEY	95.000
WARCRAFT 2	89.000
WARHAMMER 2: DARK OMEN	99.000
WING OVER	99.000
WORLD LEAGUE SOCCER 98	105.000
XENOCRACY	105.000
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	95.000
Z	85.000
DEAD OR ALIVE	95.000

SONY PLAYSTATION JAP

BIO HAZARD 2	119.000
BOMBERMAN WARS	135.000
BOMBERMAN WORLD	89.000
BUST A MOVE DANCE	135.000
DENSHA DE GO	149.000
GADGET	139.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	149.000
GUNDAM PERFECT 1 YEAR WAR	135.000
GUNDAM Z	165.000
IRA IRA BO RETURNS	119.000
LUNAR THE SILVER STARS	149.000
MASTER FIGHTER	135.000
NAMCO LIMITED EDITION	99.000
NINJA TENCHU	135.000
PARASITE EVE	149.000
RANMA 1/2	CHIAMA
SALAMANDER DELUXE	139.000
SAMOURAI SHODOWN 1 & 2	129.000
SOUKAIGJ	139.000
TEKKEN 3	125.000
TOBAL 2	CHIAMA
WINNING ELEVEN 3	139.000
XENOGEARS	149.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	129.000
ZERO DIVIDE 2	79.000
TAIL CONCERTO	129.000

SONY PLAYSTATION USA

AZURE DREAMS	139.000
BIOFREAKS	125.000
BREATH OF FIRE 3.	139.000
EINHANDER	129.000
ELEMENTAL GEARBOLT	129.000
FINAL FANTASY TACTICS	135.000
FOX SPORT GOLF 99	125.000
FOX SPORT SOCCER 99	125.000
GRANSTREAM SAGA	139.000
HOT SHOTS GOLF	125.000
MASTERS OF MONSTERS	125.000
MC GRATH SUPERCROSS	125.000
POINT BLANK + G.CON	179.000
ROAD RASH 3D	125.000
TACTICS OGRE	139.000
TEKKEN 3	125.000
VIGILANTE 8	125.000
WCW NITRO	135.000
X-MEN VS STREET FIGHTER	125.000
RESIDENT EVIL 2	129.000

GADGETS GUIDE ACCESSORI

DUAL SHOCK	65.000
G-CON	85.000
GUIDA A FINAL FANTASY TACTICS	39.900
GUIDA A FINAL FANTASY VII	39.900
GUIDA A RESIDENT EVIL 2	39.900
GUIDA A TEKKEN 3	39.900
JOLT GUN UNIV. CON RINCULO	129.000
JOYPAD RESIDEN EVIL 2	89.000
JOYSTICK ASCIIWARE	105.000
JOYSTICK NAMCO	99.000
MACCHINA FOTO. DI MARIO	49.000
PORTACHIAVI DRAGON BALL Z	CHIAMA
PORTACHIAVI EVANGELION	CHIAMA
PORTACHIAVI FINAL FANTASY	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM	CHIAMA
PORTACHIAVI GUNDAM SD	CHIAMA
PORTACHIAVI PLAYSTATION	CHIAMA
PORTACHIAVI STREET FIGHTER	CHIAMA
RGB SCART + PRESE AUDIO +PRESA G-CON	39.000
VOLANTE + PEDAL. + CAMBIO	135.000

Vasto assortimento titoli per PC.CD - GameBoy - PlayStation

SATURN: vasto assortimento titoli USATI e NUOVI

NEW

CASH & CARRY PER RIVENDITORI V.Bonacini, [illegible]

LINEA RIVENDITORI: Tel. 059 379187 379910 [illegible]

INVIATECI LA VS E-MAIL PER UN MIGLIORE [illegible]

GAME START WORLDWIDE VIDEOGAMES GROUP

V.BONACINI 59 / 61 41100 MODENA (ITALY)
TEL & FAX (+39) 059 270210

PER DIVENTARE UN GAME START CENTER
TELEFONARE O INVIARE UN FAX
AL 059 270210

VENDITA PER CORRISPONDENZA

MODENA - GAME START
Via Bonacini, 59/61 41100
059/370967
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

MODENA - GAME START
Via Della Pace, 104/106
angolo Via G. Guarini
059/359336
CHIUSO MARTEDI' MATTINA

PARMA - T&T VIDEOGAMES
Via Venezia, 13/1
0521/784774

REGGIO EMILIA - GAME START
Via De Gasperi, 31 C
C. Comm. Europa 0522/334151

BOLOGNA - GAME START
Via Piave,37 A/B 40100
051/6152943

BOLOGNA - FUTURE SHOP
Via Sardegna,21/D
051/494468

FERRARA - CONSOLE PLANET
P.le dei Giochi, 45/47
0532/771315

RAVENNA - KONSOLLE
Via Di Roma, 184
0544/36040

VITERBO - EXTRABALL
Via Baracca, 13
0761/226830

CESENA - HANGAR
V.le Marconi, 355
0547/645345

CARPI - INDIPENDENCE GAME
V.le Trento Trieste, 57/A
059/641395

I nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai legittimi proprietari.

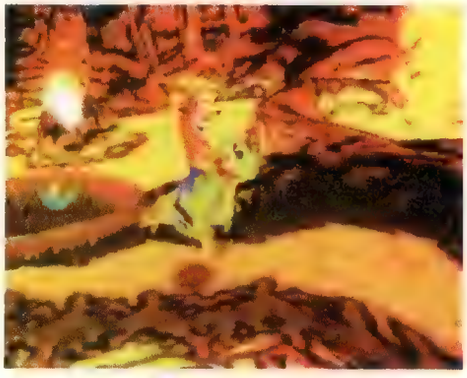
I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

Playworld

Videogames at trice the normal speed

SONY: *LINE-UP '98/99* ● ***TIE-IN:*** *TOMORROW NEVER DIES* ● ***RACING:*** *ROGUE TRIP* ● ***PLATFORM:*** *CRASH BANDICOOT 3* ● ***STRATEGICI:*** *WARGAMES* ● ***RPG:*** *KARTIA* ● ***UPDATE:*** *NINJA* ● ***UPDATE:*** *THUNDERFORCE V*

Crash Bandicoot 3

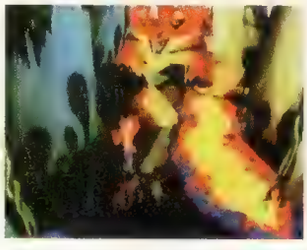


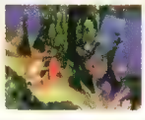
YOSHI BANDICOOT?

LE ESPRESSIONI DI CRASH SONO COME SEMPRE SPASSOSISIIME: SPERIAMO CHE ANCORA UNA VOLTA L'ACCOMPAGNAMENTO SONORO SIA DELLO STESSO LIVELLO.

IL TERZO EPISODIO DELLA SAGA PLATFORM PIÙ VENDUTA SU SONY PLAYSTATION È PREVISTA PER IL PROSSIMO AUTUNNO, ma SPC è già in grado di mostrarvi le prime immagini e svelarvi tutti i segreti. Il nuovo capitolo propone soluzioni ludiche e tecniche inedite, anche se la ricetta seguita da Jason Rubin, leader di Naughty Dog di fatto si riduce a "nuove mosse, personaggi, animazioni e scenari treddì".

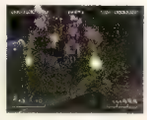
Questa volta Crash sarà impegnato a combattere il malefico Dr. Neo Cortex in differenti ere cronologiche. Il nostro eroe è in grado di viaggiare nel tempo, per tanto dovremo vedercela con draghi sputafuoco nella sezione medioevale o giganteschi dinosauri nell'inevitabile livello preistorico. Sul fronte dei personaggi segnaliamo che Coco, la sorellina di Crash potrà essere selezionata e utilizzata nel corso dell'avventura. Crash può inoltre effettuare nuove mosse, come nuotare, il che sarà utilissimo visto che sono previste diverse sezioni subacquee. Sul fronte grafico, Naughty Dog spingerà al massimo le potenzialità di PlayStation. Come potete vedere da queste immagini – tratte da una versione completa al 40% del gioco – i primi risultati appaiono più che incoraggianti. Se volete saperne di più non perdete il prossimo numero di SPC.





Ninja

SI PREVEDE UN DEBUTTO ATLANTINO PER IL POSTICIPATISSIMO NINJA, *IL NUOVO GIOCO DI CORE DESIGN.* *Action/adventure* interamente tridimensionale, il gioco consentirà di vestire i panni del ninja Kurosawa, impegnato a sconfiggere le forze del male che terrorizzano la sua terra. Tra gli avversari che affronteremo segnaliamo draghi, fantasmi e altre creature mostruose. Quattordici livelli di adrenalina pura!



Thunderforce V Perfect System

L'ATTESA È QUASI TERMINATA. Tutto è pronto per l'introduzione su PlayStation del migliore sparacchino mai apparso su Saturn: ***Thunderforce V.*** Sottotitolato ***Perfect System***, la versione per il 32-bit Sony prevede una serie di miglioramenti rispetto all'originale, tra cui nuovi livelli e navicelle, compatibilità con il *Dual Shock* e un'introduzione ancora più spettacolare. La buona notizia è che Working Design distribuirà ufficialmente il gioco negli States e non escludiamo che qualche *software house* europea possa acquistare i diritti di pubblicazione per la versione PAL. Recensione completa sul prossimo numero. Per ora, gustatevi queste straordinarie immagini...

PowerStation

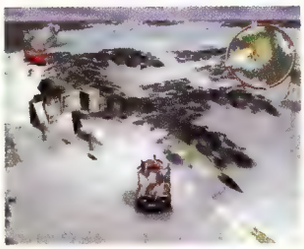
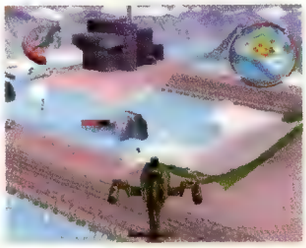
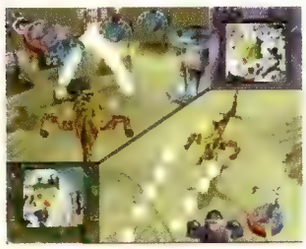
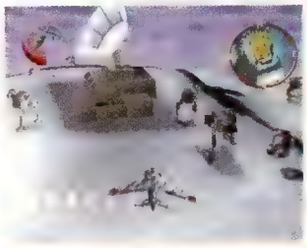
GIOTE, FANCIULLI! Un nuovo, colossale numero della migliore testata dedicata alla soluzione dei più importanti giochi per la vostra console sta per arrivare in edicola. Occhio però che il logo è cambiato: non più il chilometrico **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni**, ma **PowerStation**, come l'omonima rivista inglese da cui sono tratte parte delle soluzioni. Tra le chicche segnaliamo una colossale guida a ***Resident Evil 2*** (che spiega, tra le altre cose, come arrivare a Honku, l'agente dell'SAS che tenta di fuggire da Racoon City portandosi dietro il pericolosissimo virus zombificante), tutte le mosse di ***Tekken 3*** e ***X-Men: COTA***, nonché le soluzioni di ***DeathTrap Dungeon*** e ***Duke Nukem 3D***, più un quintale di *cheat modes*, codici e altre tostate pazzesche. Il tutto per sole 9.900 lire. Praticamente un regalo.

PowerStation sarà in edicola a partire da metà giugno.

Wargames

Defcon 1

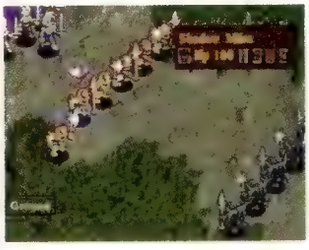
TORNIAMO A DARE UN'OCCHIATA AL GIOCO STRATEGICO DI MGM ISPIRATO ALL'OMONIMO FILM INTERPRETATO DA MATTHEW BRODERICK (CHE RITROVEREMO IN GODZILLA). *Wargame* in tempo reale interamente tridimensionale, il gioco include una trentina di mezzi d'assalto di terra, d'acqua e d'aria. *Wargames: Defcon 1* è il *sequel* virtuale del film: il supercomputer è riuscito a dare avvio al terzo conflitto termonucleare globale e spetterà al giocatore sconfiggerlo al suo stesso gioco. Uscita prevista: luglio

Kartia

ATLUS STA LAVORANDO AD UN NUOVO RPG, IL PROMETTENTE KARTIA. Previsto per l'autunno negli Stati Uniti, *Kartia* mixa il *concept* di *Persona* con la cosmesi dei vari *Final Fantasy*. Caratterizzato da un doppio *plot*, *Kartia* propone cinquanta ore di gioco e un sistema di combattimento molto evoluto che consente di partecipare a battaglie contro venti avversari contemporaneamente (vedi *Suikoden*). Una delle caratteristiche più interessanti del nuovo titolo è la possibilità di scambiare oggetti e armi precedentemente salvate su *memory card* nonché la capacità di alterare le condizioni del terreno durante le battaglie. *Kartia* offre anche la possibilità di creare armi, armature, magie e mostri. In altri termini, il nuovo titolo Atlus si presenta come l'RPG più personalizzabile della storia! Decine di minuti di animazioni in FMV e un sonoro da cartone animato completano il biglietto da visita di *Kartia*.

KARTIA È SENZ'ALCUN DUBBIO UNO DEI GIOCHI DI RUOLO PIÙ ATTESI SU PLAYSTATION.



FANTASY LAND

grafica Hell Bander

FANTASY LAND

Via F. Cavallotti 17
SASSUOLO (Modena)

PER ORDINARE:
Tel/Fax 0536/ 872435

CHIUSO: LUNEDI MATTINA
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SPEDIZIONE IN 12 ore

Orario:
10.00-12.00
15.00-19.30

Per i titoli non in elenco telefonare!

tutte le novità jap usa ita

prezzi eccezionali!

i prezzi possono subire variazioni

PLAYSTATION PAL

JUDGE DREAD	85000
ACTUA GOLF 2	89000
ACTUA SOCCER 2	89000
ALUNDRA	89000
ARMORED CORE	tel
BALL BLAZER	89000
BLODY ROAR	89000
BOMBA 98	89000
BROKEN SWORD 2	89000
CARDINAL SYN	95000
COLONY WARS	89000
CROCK	85000
DEAD OR ALIVE	95000
DEAD TRAP DUNGEON	99000
DIABLO	99000
FELONY	85000
FIFA 98	89000
FIFA WORLD CUP 98	tel
FORMULA 1 97	99000
FORSAKEN	99000
G POLICE	89000
GEX 2	95000
GRAN TURISMO	89000
GTA	89000
HERC'S ADVENTURE	95000
HERCULES DISNEY	89000
INT. S. SOCCER PRO 98	99000
MAN IN BLACK	95000
NEED FOR SPEED 3	95000
NIGHTMARE CREATURES	85000
NIUMANN HASS	95000
ONE	tel
PITFALL 3D	99000
POINT BLANK	tel
POWER BOAT RAC.	99000
POWER SOCCER 2	83000
PREMIER MANAGER 98	95000
RAPID RACER	89000
RESIDENT EVIL	tel
SHADOW MASTER	89000
SPAWN	95000
STAR WAR MASTERS	89000
STREE FIGTER COLL.	95000
THEME HOSPITAL	95000
TOMB RAIDER 2	95000
TOMMY HAKINENE RALLY	99000
TOTAL NBA 98	89000
TREASURES OF THE DEEP	99000
WARHAMMER 2	tel

PLAYSTATION ECONOMICI

442 SOCCER	45000
AIR COMBAT	45000
CRASH BANDICOT	49000
DARCKLIGT CONFLICT	59000
INTERNATINAL TRACK & FELD	49000
PANDEMONIUM	49000
PORCHE CHALLENGE	49000
RAYMAN	49000
S. PUZZLE FIGHTER 2	58000
SOVIET STRIKE	49000
SPEEDSTER	49000
TEKKEN 2	49000
TOMB RIDER	56000
TUNNEL B1	55000
WIPEUT 2097	49000

PLAYSTATION USA-JAP

BLOODY ROAR	89000
BREATH OF FIRE 3	129000
BUSHIDO BLADE 2	135000
FINAL FANTASY 7	99000
LUNAR THE SIVER STAR	tel
SHAOW TOWER	139000
SOKAIGI	tel
STAR WARS MASTER	89000
TEKKEN 3	tel
TUNDER FORCE 5	139000

PLAYSTATION (Accessori)

ANALOG CONTROLL.	59000
DUAL SHOCK	tel
JOY PAD	da 19000
MEMORY SONY COLOR	39000
SCART	da 26000
JOYSTICK DA TAVOLO	85000
VOLANTE + PEDALIERA	135000

VENDITA RATEALE
SPESA MIN. £ 500.000

VASTA SCELTA
DI FILM
ANIMAZIONE JAP
COLONNE SONORE JAP

DISPONIBILI TITOLI
NINTENDO 64
PREZZI BOMBA!!!

Fumetti Arretrati
Star Comic
Marvel Manga
sconto 10%

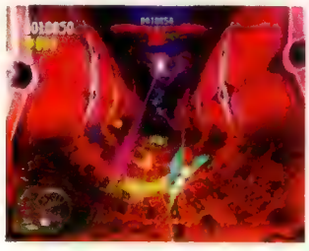
GADGETS, PUPAZZI
RESINA VINILE
DRAGON BALL e
RANMA1/2

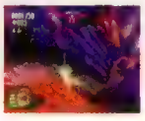
GUNDAM

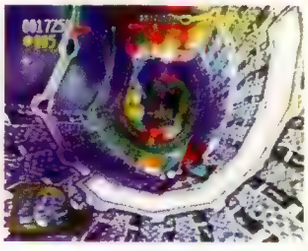
PERMUTA GIOCHI IN SEDE

N2O

RESTANDO IN TEMA DI SPARATUTTO, eccovi una serie di pix inedite di ***N20***, il nuovo titolo di Gremlin Interactive. A metà tra ***Nanotek Warriors*** e ***Tempest 2000***, il gioco sviluppato dal grande Tony Crowther consente di ingaggiare furiosi combattimenti all'interno di tunnel e cunicoli che definire "psichedelici" è riduttivo. L'azione è velocissima – fin troppo – e le decine di *power-up* rendono l'azione ancora più frenetica. Uscita prevista: estate.



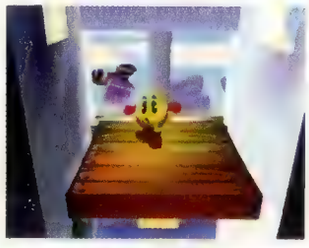


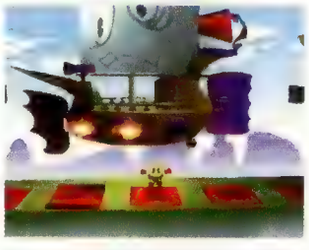


PacMan 3D

PENSATE CHE FOSSE SCOMPARSO, EH? E INVECE NO! Il *platform* tridimensionale targato Namco è vivo e vegeto e costituirà una delle principali attrazione nello stand della *software house* giapponese ad Atlanta. Presentato per la prima volta all'edizione '97 dell'*E3*, ***Pac Man 3D*** ha subito un *restyling* poderoso negli ultimi sei mesi. Come potete vedere da queste immagini, la componente grafica è stata nettamente implementata. Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra!!!

E' PROPRIO LUI, IL PELATONE GIALLO CHE TUTTI PORTIAMO NEM NOSTRO CUORE! MA NO, NON HOMER, PAC-MAN!





Anteprima E3

SI SVOLGERÀ AD ATLANTA, GEORGIA (USA) DAL 28 AL 30 MAGGIO LA NUOVA EDIZIONE DELL'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO (E3), la più importante manifestazione mondiale dedicata ai videogiochi e alle nuove tecnologie applicate al divertimento elettronico. Per darvi un'idea delle dimensioni delle *show* vi diciamo che l'area espositiva equivale a quella di trentacinque campi da football messi assieme. Si prevedono oltre 30.000 visitatori, la maggior parte dei quali operatori del settore. Le oltre 440 etichette presenteranno 1.600 nuovi titoli per console e PC. Di questi, un centinaio circa sono stati sviluppati esclusivamente per l'interazione *online*. Il 30% dei giochi saranno disponibili per più di una piattaforma ludica ed il 60% prevedono l'opzione *multiplayer*. La stessa percentuale riguarda la presenza di scenari e personaggi tridimensionali all'interno dei nuovi prodotti ludici PC. E' tutto molto bello. Sul fronte dell'hardware, non dovrebbero mancare le sorprese: Sega potrebbe presentare (a porte chiuse) la sua nuova console, Katana. VM Labs dovrebbe svelare il mistero che circonda *Project X*, mentre Nintendo dovrebbe riproporre il lettore di dischi ottici per Nintendo 64, al secolo *64DD*. Potrete leggere un colossale reportage dedicato all'*E3* sul prossimo numero di **SPC**.

Sony Computer Entertainment '98/99

SONY SI PRESENTA ALL'APPUNTAMENTO ATLANTINO CON TUTTE LE CARTE IN REGOLA. PlayStation ha letteralmente annichilito gli avversari, Saturn e Nintendo 64. Sony detiene infatti il 64% del mercato mondiale dei videogiochi, contro il 23% di Nintendo e il 13% di Sega. Con oltre 30 milioni di console vendute in tutto il mondo dal '94 a oggi, Sony pare inarrestabile. Per quanto riguarda l'Italia, la situazione è altrettanto entusiasmante. Sony Computer Entertainment Italia è passata da un fatturato di 53 miliardi nel '96 a 200 nel '97. Si prevede che l'anno fiscale '98-99 si chiuderà con un fatturato superiore ai 300 miliardi. La base installata attuale è di circa 640.000 unità e Sony prevede di toccare il milione e mezzo entro la fine dell'anno fiscale '98-99. Il numero di punti vendita PlayStation è cresciuto del 60% in un solo anno: oggi sono 1.800. Stanno assumendo un ruolo sempre più centrale grandi magazzini come Standa, Rinascente, Città Mercato, IperCoop, Euromercato. E per quanto riguarda il software? **Super PlayStation Console** è in grado di svelarvi tutti i progetti ludici di Sony per la prossima stagione videoludica. In autunno vedremo *Cool Boarders 3* (settembre/ottobre), mentre il dieci di novembre sarà pubblicato ***Crash Bandicoot 3***, che si annuncia ancora più vasto del precedente. Jason Rubin, presidente di Naughty Dog ha rivelato che il terzo episodio sfrutterà tecnologie inedite e sarà caratterizzato da un *gameplay* prepotentemente tridimensionale (***Gex anyone***?). Se volete saperne di più flippate a pagina 18. Sempre a novembre sono previsti ***Twisted Metak 3*** e ***Diabolical Adventure Tobu***, mentre l'*action* ***Dark Guns*** arriverà a dicembre. L'attesissimo ***Medievil*** sarà in tutti i negozi il ventisette ottobre prossimo e sarà seguito dal *sequel* di ***WarHawk*** e da ***Formula 1 '98***. Per quanto concerne le simulazioni sportive, tra settembre e ottobre arriveranno ***NCAA Gamebreaker 99***, ***NFL Gameday 99***, ***NHL Faceoff 99*** e ***Rally Cross 2***. Per ulteriori informazioni, non perdete il colossale speciale Sony sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**...

MEDIEVIL: ***NEI NEGOZI IL 27 OTTOBRE. SE TUTTO VA BENE...***

Sony Computer Entertainment Italia Uscite ufficiali mese di giugno

Klonoa	5 giugno	Platform	Namco
Alundra	5 giugno	RPG	Psygnosis
Adidas Power Soccer '98	5 giugno	Sportivo	Psygnosis
Cardinal Syn	12 giugno	Picchiaduro	SISA
Everybody's Golf	12 giugno	Sportivo	SCEI
Spice World	19 giugno	Musicale	SCEE
Armored Core	19 giugno	Sparatutto	From Soft.
Dead or Alive	26 giugno	Picchiaduro	SCEI
Baby Universe	26 giugno	Musicale	SCEI

PlayStation™

"arbitro cornuto o formazione sbagliata?"

PREMIER MANAGER 98

MANUALE - VERSIONE IN ITALIANO - GIOCO -

Da oggi inizia la nuova era del calcio manageriale per PlayStation.
Scegli la tua squadra preferita da allenare tra tutte le squadre del campionato italiano di calcio di serie A e B.
Oltre 800 giocatori da scegliere, ognuno con le sue caratteristiche.
A te le scelte, le strategie e gli acquisti.

... ora la squadra è in mano tua.

actua SPORTS SERIES

Distribuzione Divertimento Elettronico VERTE italia®

distributore esclusivo

C.D.VERTE ITALIA S.p.A.

Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. (0331) 226.900 - Fax (0331) 226.999 - www.cdverte.it

Gremlin INTERACTIVE

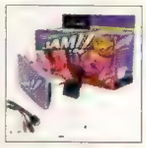
Tutti i marchi qui riportati appartengono ai legittimi proprietari.

"PlayStation™ e "PlayStation™ sono marchi di Sony Computer Entertainment Inc

Spazio hardware

JAM!

L'americana Aims Lab ha introdotto negli Stati Uniti un dispositivo che consente di collegare PlayStation ad un monitor per VGA o S-VGA per PC. Si tratta, fondamentalmente di un convertitore S-VHS/SVGA. La confezione include, oltre al dispositivo vero e proprio, un cavo Super VHS e un cavo di collegamento al monitor. È inoltre possibile collegare *JAM!* allo stereo o attaccarci un paio di cuffie. Negli Stati Uniti, *JAM!* era atteso con un certo entusiasmo dalla comunità videoludica, ma le prime reazioni sono un po' tiepide. Il punto di forza dell'aggeggio sembra essere anche il suo limite principale: la migliore definizione dell'immagine dei monitor PC non esalta la bassa risoluzione della maggior parte dei giochi PlayStation, ma al contrario ne sottolinea impietosamente i limiti. Del resto, già adesso basta passare dalla versione accelerata di *G-Police* per PC a quella PlayStation per cogliere l'abissale divario. Ma titoli come *Colony Wars* o *Formula 1 '97*, sviluppati in alta risoluzione, sembrano beneficiare notevolmente. Al momento, *JAM!* non ha ancora trovato un distributore per l'Italia: restate su queste pagine per un *update*.



Con JAM! potrete attaccare la vostra PlayStation a un monitor VGA o SVGA. Dite la verità: non aspettavate altro, eh?

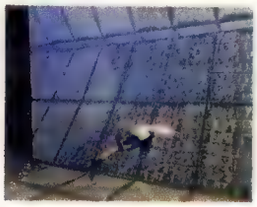
MADCATZ RUMBLE FORCE

Dai produttori di *MadCatz*, uno dei volanti più diffusi per Sony PlayStation, arriva *MadCatz Rumble Force*, la prima periferica di questo tipo ad includere un meccanismo di *feedback*. Il volante vibra differentemente a seconda dei contesti ludici: ad esempio – in tutti i prodotti che lo prevedono – gareggiando sullo sterrato si avvertiranno vibrazioni più intense rispetto ad un tracciato convenzionale. Il *Madcatz Rumble Force* consente di selezionare un controllo digitale o analogico e sarà commercializzato in giugno. Potrete leggere un'accurata recensione sui uno dei prossimi numeri di SPC.

Tomorrow never dies

GOLDENEYE 007 *PUO' ESSERE CONSIDERATO UNO DEI TITOLI SU LICENZA PIÙ RIUSCITI DELLA STORIA DEI VIDEOGAMES.* Il titolo sviluppato da RARE ha infatti riscosso un successo senza precedenti sulla piattaforma Nintendo e non sorprende che MGM Interactive abbia deciso di sviluppare un prodotto analogo per Sony PlayStation. Tratto dall'omonimo film – l'ultimo della saga di James Bond – *Tomorrow Never Dies* è un *action-adventure* in tre dimensioni previsto per il prossimo autunno. Sviluppato da Black Ops – gli autori di *Treasures of the Deep* – il gioco ripropone in forma interattiva le situazioni e i personaggi del lungometraggio, tra cui innumerevoli manze desnude e l'onnipresente Miss Moneypenny. Sulla scia di Lara Croft, Black Ops ha pensato bene di affiancare al Bond virtuale ben quattro sciatissime eroine. Il gioco è caratterizzato da quattro sezioni eterogenei, sviluppate da altrettanti team. Oltre all'immancabile momento avventuroso, Bond dovrà anche vedersela con pendii e discese mozzafiato con un bel paio di Rossignol ai piedi nonché guidare velocissimi bolidi e nuotare nelle profondità marine. In altri termini, *Tomorrow Never Dies* è la versione aggiornata dei classici *tie-in* multievento che andavano per la maggiore sul finire degli anni '80 (il migliore esempio su PlayStation è rappresentato da *Die Hard Trilogy* di Fox Interactive). Ma se nel titolo di Probe i tre giochi erano sostanzialmente autoconclusivi e svincolati da un sostrato narrativo, qui i quattro momenti si svolgono in modo sistematico. Graficamente parlando, il gioco appare promettente, anche se l'assenza di un'opzione di gioco collettiva e il rischio di un'eterogeneità qualitativa delle quattro sezioni potrebbero frenarne le ambizioni.

L'idea di realizzare un tie-in multievento alla Die Hard Trilogy è senz'altro ben accetta, ma proprio su James Bond dovevano farlo?



Rogue Trip

IL FILONE DEI RACING GAMES VIOLENTI È IN PIENO FERMENTO. Oltre all'atteso *Vigilante 8* di Activision, segnaliamo il terzo episodio della saga di *Twisted Metal* (SCEA) e il nuovo gioco di Singletrac, *Rogue Trip*. Com'è noto, l'etichetta americana responsabile dei primi due episodi ha lasciato Sony Computer Entertainment of America per sviluppare in proprio. Ma SCEA, che possiede i diritti del marchio *Twisted Metal*, non ha perso tempo affidando a un altro team il compito di completare la trilogia. La risposta di Singletrac è *Rogue Trip*. Lo scopo del gioco è di scarrozzare una serie di turisti da una parte all'altra di futuristiche metropoli assediate da bande di criminali. Gli scenari urbani si ispirano abbastanza chiaramente alla Los Angeles immaginata da John Carpenter nel *sequel* di *1997: Fuga da NY*. Ai comandi di un veicolo da combattimento dovremo portare a termine le nostre missioni senza venire distrutti dai numerosi avversari motorizzati che fanno il bello e il cattivo tempo sulle strade (un po' come a Milano, del resto). Trasportando i passeggeri si ottengono crediti virtuali che possono essere investiti per elaborare il proprio mezzo. La grafica, interamente tridimensionale, appare molto più evoluta rispetto al precedente lavoro di Singletrac, il buon *Twisted Metal 2*. Come in *Forsaken*, anche qui i personaggi hanno un look davvero fuori dalle righe: tra i passeggeri spiccano un texano ciccione in *shorts* e ciabatte da spiaggia (avete presente Drugo nel *Grande Lebowsky*? Ecco, siamo lì...) e un uomo d'affari cinese munito di occhiali con lenti modello fondo di bottiglia. Il sugo del gioco resta tuttavia l'ultraviolenza digitale: notevole l'arsenale a disposizione dei giocatori. Missili a ricerca di calore, palle di fuoco, lanciafiamme, mine e persino lancia-turisti automatici sono solo alcune delle armi che potremo utilizzare nel corso del gioco. Gli scenari metropolitani sono vari: si passa dall'Area 51 all'aereoporto di LA, senza dimenticare Washington DC, San Francisco, Las Vegas, il parco nazionale di Yosemite, Grand Canyon, San Diego, Nuke Town e Londra. Non mancheranno locazioni segrete, auto extra e altre piacevoli sorprese. Come nei precedenti episodi anche qui i fondali saranno completamente interattivi (leggi: potremo radere al suolo qualsiasi cosa). I personaggi disponibili sembrani usciti da un film di David Lynch: Meat Wagon, Destroying Angel, Sidewinder, Midget Racer, Bitch-in Camaro, Ozone, Biohazard, Anal Intruder, Rock'n'Rule, Gator Bait e Fuckin Pyro sono solo alcuni dei laidi che potremo interpretare. *Rogue Trip* sarà presentato ufficialmente all'*E3*.

Notizie in pillole

- La versione PAL di *Ore Tomba* è stata ribattezza *Tombi*. Il simpatico *platform* di Woopee Camp sarà pubblicato quest'estate.
- Midway ha acquistato i diritti di distribuzione dell'atteso *Stunt Copter RC* di Shiny. Il simulatore di elicotteri telecomandati debutterà all'*E3* di Atlanta. Il gioco è attualmente completo al 30%.
- Aspettiamoci valanghe di nuovi giochi calcistici. Tra aprile e luglio saranno pubblicati quindici nuovi titoli (almeno un paio di questi slitteranno ad agosto/settembre). Electronic Arts prevede di commercializzare 2.3 milioni di copie di *World Cup '98*.
- Neversoft – il team che ha portato *MDK* su PlayStation e che sta lavorando allo sparatutto *Exodus* – è stato incaricato da Activision di completare il tormentato *Apocalypse*. Il gioco – che ha già accumulato un ritardo di un anno e mezzo – ha come protagonista un Bruce Willis elettronico e sarà pronto per Natale.

YOU Videogames TOO

Via Po 26
10123
Torino

Per ordinare

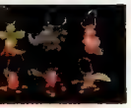
011/88.99.20

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA CON CORRIERE ESPRESSO
24-48 ORE

e in più da noi puoi trovare :

Portachiavi Robot Wars SD

Portachiavi Gundam Wing


Portachiavi Donkey Kong

Portachiavi Mazinga Classic

Portachiavi Final Fantasy VII

Portachiavi King of Fighters 97

Portachiavi Rockman

Portachiavi Final Fantasy VII

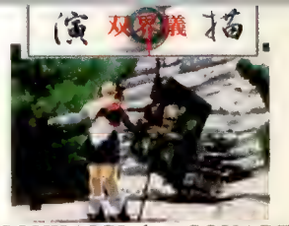
Portachiavi Evangelion SD

...e altri ancora

Evangelion Girl of Steeel

Pocket Fighter

Coooking Fighter


SOUKAIGI by SQUARE

IN ITALIANO
Resident Evil 2 - Grammismo

IN ITALIANO

Kattobi Tune

Vigilante 8

Worl League Soccer

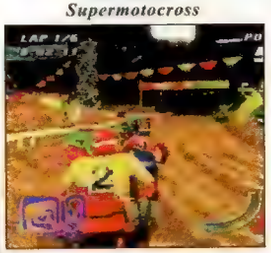
King of fighter 97

J.McGreth Supermotocross

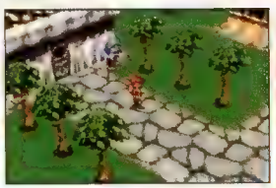
Road Rash 3d

Ninja Spear

Shadow Tower


World Cup Soccer 98

Azure Dream



Sol Divide

IN INGLESE

Sempre disponibili

DISPONIBILI:
Guide Strategiche
Final Fantasy VII - Resident Evil 2 - FF Tactics - Breath of Fire III - Alundra - Saga Frontier - Tekken 3 - Tomb Raider 2 - Croc

RISERVATO AI SIGNORI RIVENDITORI

RICHIEDETE IL NOSTRO LISTINO AL NUMERO DI FAX:011/812.71.12, cerchiamo rivenditori per la distribuzione di prodotti di importazione e ufficiali; videogames, riviste, resine, cd musicali, gadget,accessori originali e compatibili,....

CASH & CARRY IN PIEMONTE

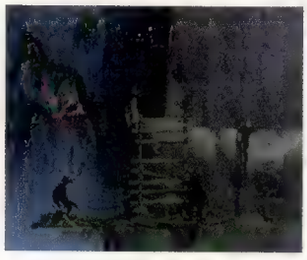
Manga Models

NOMI MARCHI ED IMMAGINI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

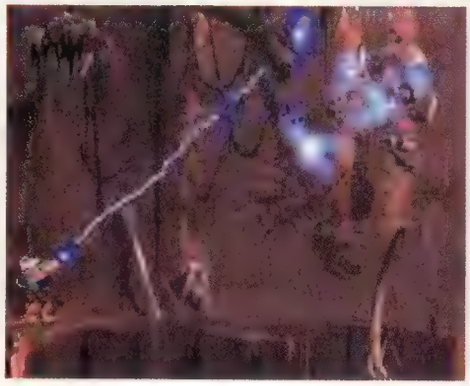
Heart of Darkness

A metà tra *Abe's Oddysee* ed *Another World*, *Heart of Darkness* arriva su PlayStation con quasi tre anni di ritardo.

Ricapitoliamo per tutti coloro che si fossero persi gli ultimi sviluppi. Siamo nella prima metà degli anni novanta, Virgin Interactive stringe un accordo con Amazing Studios – etichetta transalpina formata da programmatori provenienti da Delphine – per la pubblicazione esclusiva del loro nuovo progetto, ***Heart of Darkness***. Delphine, per chi non lo ricordasse, aveva infilato una serie di successi con il trittico ***Another World-Flashback-Fade To Black***. Il nuovo gioco sembrava destinato a superare il successo di tutte le opere precedenti messe assieme: aveva una grafica strepitoso, un personaggio irresistibile e una giocabilità apparentemente vincente. Se alle doti tecniche del prodotto si aggiunge la collaudata efficacia promozionale di Virgin, si è portati a concludere che niente poteva andare in storto. Errato. Non si vende la pelle dell'orso prima di averlo ucciso, o, per dirla col filosofo Trapattoni, non si può dire gatto se non ce l'hai nel sacco. Lo sviluppo di ***Heart of Darkness*** è stato un autentico calvario: il gioco sarebbe dovuto uscire nel '95 per PC e PlayStation, ma Amazing Studios non era soddisfatta dei risultati ottenuti e pretendeva di modificare continuamente la struttura e l'estetica del gioco. Virgin Interactive, pur apprezzando il perfezionismo transalpino, aveva già investito milioni di sterline per promuovere un prodotto che accumulava continui ritardi. Dopo un tira-e-molla durato ben tre anni, Virgin Interactive – per evitare ulteriori perdite – ha deciso di cedere i diritti di pubblicazione all'etichetta – francese, guarda caso – Infogrames. Per farla breve, *Heart of*

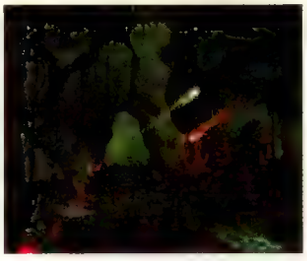


Titolo : HEART OF DARKNESS
Casa : OCEAN/INFOGRAMES
Uscita : LUGLIO
N° Giocatori : 1-2
Genere : AVVENTURA



**HEART OF DARKNESS *È LA VERSIONE EVOLUTA DI* FLASHBACK, *FONTE DI ISPIRAZIONE DI TITOLI COME IL RECENTE* ABE'S ODDYSSEY...

ANDY STA CERCANDO WHISKEY. MA NON È QUELLO CHE FANNO TUTTI, IN FONDO?



GLI ALIENI HANNO RAPITO IL MIO CANE. COME NO. È STATO PORTATO SU SATURNO INSIEME AD ELVIS...

WHISKEY FATICA A CONTENERE L'ENTUSIASMO E SI STRUSCIA SULLA GAMBA DI ANDY.

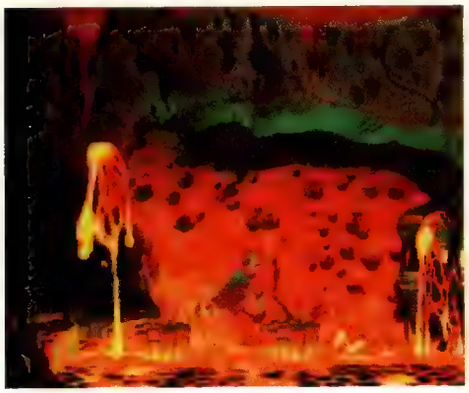
Darkness è ora nelle mani del *tycoon* videoludico Bruno Bonnel che lo distribuirà in Europa a partire da luglio. O almeno così ha detto...

CUORE DI TENEBRA

Il protagonista del gioco è un pischello di nome Andy che ha smarrito il suo inseparabile amico, il cane Whiskey. Il quadrupede, lontano parente di Eddie (vedi *Frasier*), si è smarrito nel regno delle Tenebre. Cacchi suoi, verrebbe da dire, ma l'etica non è una vittima incosciente della storia, per tanto dovremo sobbarcarci il compito di recuperarlo prima che le forze del Male gli diano il benservito. L'azione si svolge in un universo parallelo, dominato da mostri e creature bizzarre. Dal punto di vista ludico, si tratta di un'evoluzione di *Flashback*: *Heart of Darkness* è un'avventura a scorrimento orizzontale, caratterizzata da un certo numero di enigmi e rompicapo da risolvere. Graficamente parlando, il gioco miscela immagini di qualità cinematografica, animazioni in tempo reale e scene statiche e animate in *full motion video*. Il gioco sfrutta la formula degli schermi a scomparsa (vedi ***Abe's Oddyssee***) anziché quella dello *scrolling* continuo. ***Heart of Darkness*** è suddiviso in sette mondi misteriosi: si passa da una zone rocciosa alla classica foresta incantata, senza dimenticare isole apparentemente disabitate e vulcani in eruzione. Andy è capace di correre, saltare, arrampicarsi e persino nuotare (nell'immancabile scenario subacqueo). Il *background* è interattivo: c'è *feedback* costante tra i personaggi e i fondali. Allo splendido design si somma una colonna sonora di splendida fattura composta da Bruce Broughton (famoso per il tema di *Tombstone*). Le animazioni sono fluide e convincenti: perdonateci il *cliché*, ma sembra proprio di assistere a un cartone animato. I fondali riccamente definiti e l'originalità delle situazioni costituiscono altri due punti di forza del prodotto. ***Heart of Darkness*** è un titolo incredibilmente sofisticato, ma resta da vedere se la giocabilità sarà all'altezza della situazione. Alla domanda perentoria: "C'è ancora spazio per un *platform* bidimensionale nel '98 quasi '99?" rispondiamo che c'è sempre spazio per giochi di qualità, *no matter what*. Dopo uno sviluppo durato oltre quattro anni, i lavori sono ormai quasi terminati. ***Heart of Darkness*** rappresenta una delle principali attrazioni della prossima edizione dell'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta, di cui potrete leggere un reportage completo sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.

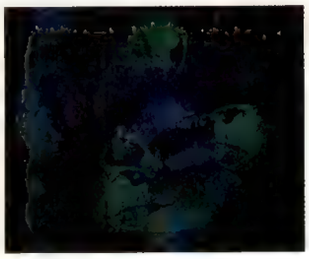
I NEMICI SONO DEI LAIDI E VANNO QUINDI TOSTATI...

L'IMMANCABILE POLAROID (SPICE?) DEL BOTOLO.



AMAZING STUDIOS

Heart of Darkness è il primo - e si spera non ultimo, visto l'andazzo - progetto di Amazing Studios, un'etichetta fondata nel 1993 da una serie di programmatori provenienti da Delphine e da altre case francesi. L'obiettivo era quello di creare una delle forze trainanti del divertimento elettronico europeo, capace di competere ad armi pari con colossi americani del calibro di LucasArts e Sierra. A capo di Amazing Studios c'è Eric Chai, il visionario creatore dell'avventura ***Another World*** (apparso nel '90 su Amiga e nel '91 su PC, indi convertito con successo per le principali console) e ***Future Wars***. Non meno illustre è Frederic Savoir, autore del seguito di ***Another World, Flashback***. Lo sviluppo di ***Heart of Darkness*** è ufficialmente cominciato nel '93. Il gioco, o meglio, l'opera totale di Chai, sarebbe dovuto uscire verso la fine del '94 per PC. Partecipavano al progetto anche Christian Robert, Daniel Morais e Fabrice Visserot, già impegnati nelle precedenti produzioni del duo Chai-Savoir. All'inizio del '95, Sega sborsa un cospicuo anticipo a Virgin Interactive per assicurarsi la pubblicazione esclusiva su Saturn. Ma le cose non vanno per il verso giusto: Chai non è mai soddisfatto dei risultati ottenuti e pretende da sé stesso e dai suoi collaboratori ulteriori sforzi. Tradotto in soldoni: servono altri sei mesi per portare a termine il progetto. Questo crea un notevole imbarazzo a Virgin Interactive (che l'aveva presentato in pompa magna durante l'*ECTS* di Londra del '95 spacciandolo per "imminente"), ma tant'è. ***Heart of Darkness*** (o meglio, il solito livello demo di Londra) viene riproposto all'*E3* nel '96 e la sua pubblicazione viene nuovamente definita "imminente" in tutte le *press release*, ma l'evoluzione tecnologica nel settore dei PC impone ad Amazing Studios un aggiornamento tecnico-estetico dell'ambizioso gioco. Il che significa una cosa sola: un nuovo ritardo. Virgin è esasperata: dopo aver annunciato ufficialmente l'impossibilità di pubblicare il prodotto entro la fine del '96, Sega pretende la restituizione immediata dell'anticipo. Piove sul bagnato: la situazione economica dell'etichetta inglese è in caduta libera. Per questo motivo, a metà del '97, il colosso americano Viacom decide di cederla a terzi. Per risanare le finanze, il nuovo consiglio di amministrazione di Virgin Interactive decide di tagliare molti progetti, tra cui ***Heart of Darkness***. I diritti di pubblicazione del gioco vengono svenduti per un milione di dollari a Infogrames che ne annuncia la pubblicazione per la fine dell'anno. Nessuno ci crede, infatti la pubblicazione di ***Heart of Darkness*** slitta al '98. Previsto per Natale, il gioco subisce un ulteriore ritardo. In preda alla disperazione, Bonnell dà un ultimatum ad Amazing Studios: estate '98. Che sia la volta buona? I *bookmakers* lo danno tre a uno...



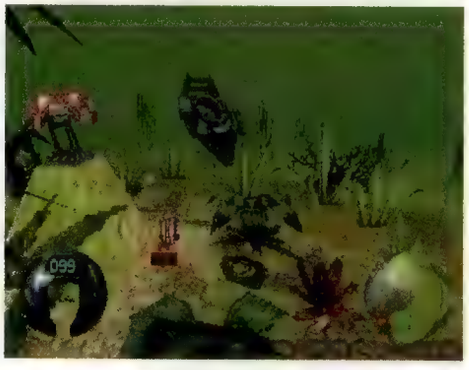
UNA BELLA NUOTATA È PROPRIO QUELLO CHE CI VUOLE...

Virus 2000

Non dimenticate di salvare gli abitanti dei villaggi!

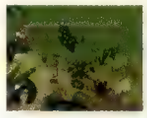
Il '98 è l'anno dei grandi ritorni. Oltre all'atteso *sequel* di *Sentinel*, segnaliamo anche *Virus 2000*, **nuova incarnazione di un piccolo grande classico della storia dei videogames.** Sviluppato da uno dei più grandi programmatori di sempre, David Braben, *Virus 2000* aggiorna la filosofia e il *gameplay* del vecchio *Virus* alle potenzialità di PlayStation. Lo scopo del gioco è quello di fermare l'attacco alla Terra di giganteschi insetti: il pericolo più grande viene dalle spore velenose che gli invasori diffondono sul pianeta, causando epidemie mortali tra la popolazione. Ai comandi di un'agile nave spaziale, dovremo fermare il contagio e, nel contempo, eliminare la minaccia aliena. Per farlo avremo a disposizione armi potentissime, la maggior parte delle quali *upgradabili* per mezzo di bonus sparsi nei vari scenari. Il giocatore deve tentare di salvare il maggior numero di esseri umani, proteggere la propria base dalle incursioni e completare con successo le differenti missioni. Gli obiettivi sono eterogenei: distruggere una piattaforma aliena, recuperare degli ostaggi, portare soccorso a un'installazione radar e così via. Gli insettoidi hanno forme, abilità e velocità differenti: spetterà a noi reagire prontamente ai loro attacchi. *Virus 2000* si svolge su oltre trenta livelli suddivisi in sei mondi.

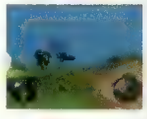
Questo paesaggio rurale sarà sconvolto dai bombardamenti. I vostri.

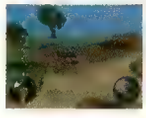


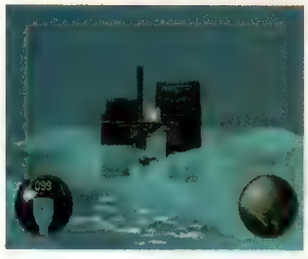
Sparatutto tridimensionale frenetico e furioso, il gioco è caratterizzato da blastaggi mozzafiato, pollicioni doloranti e ascelle pezzate. L'azione è resa ancora più concitata dal sistema a tempo: abbiamo infatti solo un tot di secondi per portare a termine le nostre missioni, pena l'inevitabile gheim ova. Nella migliore tradizione degli sparatutto, non mancano *power-up* e sorprese di ogni tipo che hanno la funzione di pepare un po' le cose. L'area di gioco a trecentosessanta gradi garantisce una notevole libertà di movimento: potrete persino mettervi a ballare facendo attenzione a non strangolarvi con il filo del pad (quando i *controller* a raggi infrarossi saranno standard non avremo più di questi problemi). Se l'obiettivo si riduce fondamentalmente nello scongiurare la minaccia aliena, l'effettiva esecuzione varia considerevolmente a seconda del contesto storico, sociale e ludico. Gli scenari – creati con l'ausilio di poligoni – sono piuttosto definiti e graficamente eterogenei. Si passa dai deserti stile *Dune* a foreste amazzoniche infestate da api giganti, passando per l'immancabile stage subacqueo. *Virus 2000* richiede anche notevoli capacità strategiche e tattiche: il giocatore deve sfruttare al meglio le poche risorse disponibili, visto che in alcune missioni dovrà fronteggiare interi squadroni di insettoidi modello *Starship Troopers*... Ulteriori informazioni sul prossimo numero.

Titolo : VIRUS 2000
Casa : GROLIER
Uscita : SETTEMBRE
N° Giocatori: 1
Genere : SPARATUTTO









Gli alieni si nascondono nelle profondità marine.

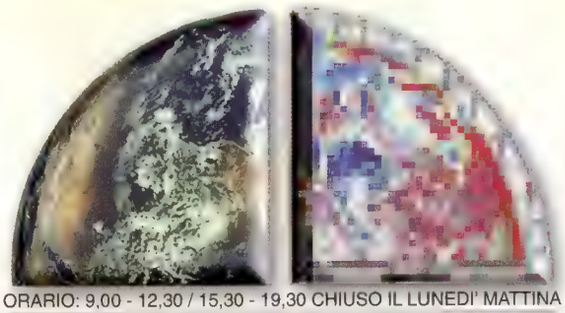
Sembra Bresso, in realtà è Proxima Centauri...

DAVID BRABEN: UNA LEGGENDA VIVENTE

Il primo grande successo di David Braben - risalente al 1984 - si intitola ***Elite***. Sviluppato insieme al compagno di università Ian Bell su sistemi BBC, ***Elite*** ha riscosso un enorme successo su tutte le piattaforme sulle quali è stato convertito, tra cui Commodore 64, Spectrum e Amstrad. Ai tempi vendette qualcosa come un milione di pezzi. Quattro anni dopo, Braben confezionava un secondo capolavoro: ***Virus***. Sviluppato per Archimedes (sotto il nome di ***Zarch***) venne successivamente portato su Amiga e Atari ST. Giudicato unanimemente dalla critica europea "Il miglior gioco a sedici bit dell'anno", ***Virus*** ha venduto più di 600.000 copie. L'ultima fatica di Braben risale al novembre del '93: ***Frontier***. Il controverso seguito di ***Elite*** ha richiesto cinque anni di sviluppo ed è apparso su PC, Amiga, Atari ST e CD32. Pur avendo venduto centinaia di migliaia di copie (***Frontier*** è rimasto nella classifica dei cinque titoli più venduti in Inghilterra per più di sei mesi), il gioco non ha del tutto convinto gli estimatori dell'originale. Nel '94, Braben ha fondato il suo team di sviluppo, Frontier Developments. Formato da dieci sviluppatori (ripartiti in cinque programmatori, tre grafici e due manager), l'etichetta non ha finora proposto nulla. Il primo, attesissimo progetto è ***Virus 2000***, che ha richiesto oltre quattro anni di sviluppo e arriverà su PC e PlayStation in aututnno grazie a Grolier Interactive.

WORLD GAMES
NOLEGGIO E VENDITA

Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51



ORARIO: 9,00 - 12,30 / 15,30 - 19,30 CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51 oppure
E-mail: worldgames@sirnet.it
Contattateci per titoli non in **listino !!!**
Importazione e Distribuzione console, accessori e videogames **originali** da **U S A** e **J A P**

Main Street - Modena Tel (059) 36.68.26
http://www.mainstreet.it
PROGETTO GRAFICO:

WORLD GAMES

SONY PLAYSTATION

PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 2	95000
ACTUA ICE HOCKEY	95000
ACTUA SOCCER	49000
ACTUA SOCCER 2	99000
ADIDAS POWER SOCCER	49000
ADIDAS POWER SOCCER 98	89000
AGENT ARMSTRONG	89000
AIR COMBAT	49000
AIR COMBAT 2	89000
AIR RACE	95000
ALONE IN THE DARK	89000
ALUNDRA	95000
ARK OF TIME	89000
ARMORED CORE	95000
AUTO DESTRUCT	79000
BATMAN E ROBIN	99000
BEAT WARS	95000
BLASTO	89000
BLOODY ROAR	95000
BOBBLE BUBBLE	89000
BOMBA 98	89000
BOMBERMAN	89000
BREAK POINT TENNIS	79000
BURNING ROAD	49000
BUSHIDO BLADE	95000
BUST A MOVE 2	49000
BUST A MOVE 3	79000
CAESAR PALACE	95000
CARDINAL SYN	95000
CASTELVANIA	95000
CHESSMASTER 3D	89000
CLOCK TOWER	89000
COMMAND & CONQUER	59000
CONTRA	79000
COOL BOARDER 2	89000
CRASH BANDICOOT	49000
CRASH BANDICOOT 2	95000
CRITICAL DEPHT	89000
CROC	89000
DARK FORCES	89000
DEAD OR ALIVE	95000
DEATHTRAP DUNGEON	99000
DIABLO	95000
DIE HARD TRILOGY	49000
DUKE NUKEM	95000
EVERYBODY'S GOLF	89000
EXPLOSIVE RACING	89000
FELONY	89000
FIFA 97	59000
FIFA 98 ROAD TO W.C.	95000
FIFA WORLD CUP 98	99000
FIGHTING FORCE	95000
FORMULA 1	49000
FORMULA 1 97	99000
FORSAKEN	99000
FROGGER	95000
G-POLICE	95000
GEX 2 ENTER THE GEKO	89000
GHOST IN THE SHELL	95000
GRAN TURISMO	89000
GTA GRAND THEFT AUTO	95000
HERC'S ADVENTURE	95000
HERCULES	95000
INDY 500	99000
INTENATIONAL SUP.STAR PRO	49000
INTERN. SUPER STAR SOC. DX	69000
JERSEY DEVIL	95000
JONAH LOMU RUGBY	89000
JUDGE DREED	95000
K1 ARENA FIGHTERS	89000
KICK OFF 98	95000
KING'S FIELD	79000
KLONOA	95000
KONAMY OPEN GOLF	95000

SONY PLAYSTATION

MAXIMUM FORCE	95000
MDK	89000
MEN IN BLACK	95000
MICRO MACHINES V3	49000
MONOPOLY	99000
MONSTER TRUCKS	95000
MORTAL KOMBAT SUB ZERO	89000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	59000
MOTORHEAD	95000
MOTORMASH	89000
NAGANO WINTER 98	99000
NAMCO TENNIS SMASH COURT	95000
NASCAR 98	89000
NBA FASTBREAK 98	99000
NBA LIVE 98	95000
NBA PRO 98	99000
NEED FOR SPEED 2	89000
NEED FOR SPEED 3	99000
NHL 98	95000
NHL FACE OFF 98	89000
NUCLEAR STRIKE	89000
ODDWORLD	99000
ONE	95000
OVERBLOOD	79000
OVERBOARD	89000
PANDEMONIUM	49000
PGA GOLF 96	49000
PITFALL 3D	99000
POINT BLANK	89000
PORSCHE CHALLENGE	49000
POWER SOCCER 2	89000
POWERBOAT RACING	95000
PREMIER MANAGER 98 (ITA)	95000
PSYCHIC FORCE	89000
RAGE RACER	89000
RAPID RACER	79000
RASCAL	79000
RAYMAN	49000
RAYSTORM	89000
RE LOADED	69000
RED ALERT	95000
RESIDENT EVIL 2	109000
RESIDENT EVIL DIRECT. CUT	85000
RIDGE RACER REVOLUTION	49000
RIVEN	109000
ROAD RASH	49000
ROCK'N ROLL RACING 2	79000
ROSCO MC QUEEN	89000
SENNA KART DUEL 2	99000
SHOCKWAVE ASSAULT	89000
SNOW BREACK EXTREME	89000
SNOW RACER 98	95000
SOVIET STRIKE	49000
SPAWN	79000
SPICE WORLD	49000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	79000
STREET FIGHTER COLL.	95000
SUIKODEN	89000
SUPER PANG COLLECTION	95000
SYNDICATE WARS	79000
TEKKEN	49000
TEKKEN 2	49000
TEST DRIVE 4	95000
TETRIS PLUS	95000
THE LAST REPORT	95000
THEME HOSPITAL	95000
TIME CRISIS	89000
TOBAL N.1	89000
TOCA TOURING CAR	99000
TOMB RAIDER	59000
TOMB RAIDER 2	99000
TOTAL DRIVIN	95000
TOTAL NBA 98	85000
TREASURE OF THE DEEP	89000
UEFA SOCCER	95000
V-RALLY	95000
VANDAL HEARTS	95000
VIVA FOOTBALL	95000
VMX RACING	95000
WARCRAFT 2	89000
WARHAMMER DARK HOMEN	95000
WIPEOUT	49000
WIPEOUT 2097	49000
WORLD CUP 98	95000
Z	89000

PLAYSTATION JAP/USA

BEAST WARS	59000
BRAVO AIR RACE	59000
BUSHIDO BLADE 2	139000
CYBERBOTS	139000
DEAD OR ALIVE	119000
DISCWORLD 2	59000
EINHANDER	119000
FINAL FANTASY TACTICS	109000
GHOST IN THE SHELL	95000
GUNDAM BATTLE MASTER	119000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	139000
KLONOA	79000
MARVEL SUPER HEROES	109000
NAGANO 98	79000
NAMCO 5	79000
NASCAR RACING	49000
NINJA TENCHU	129000
OGRE TACTICS	119000
OVER BLOOD 2	139000
PARASITE EVE	149000
ROBOT WAR SHOTTING	149000
ROCKMAN DASH	89000
SAGA FRONTIER	109000
SKELETON WARRIORS	39000
SNOW BREAK	79000
STREET RACER	59000
TEKKEN 3	129000
TEST DRIVE 4	59000
THUNDERFORCE V P.S.	139000
VANDAL HEARTS	79000
WARHAMMER	89000
WING COMMANDER IV	89000
WINNING ELEVEN 3	119000
WINNING ELEVEN 97	59000
X MEN VS STREET FIGHTER	129000
Z GUNDAM	139000

RITIRIAMO E PERMUTIAMO IL VOSTRO USATO

ADATTATORE UNIVERSALE
TELEFONARE

STOCK SUPERNINTENDO E MEGADRIVE DA 29.000

DISPONIBILE VASTO ASSORTIMENTO TITOLI PER
SATURN
NINTENDO .64
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE
E GAME BOY

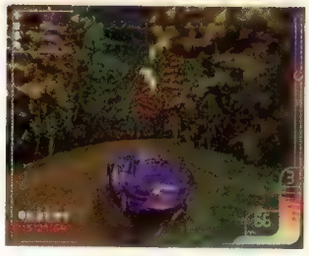
NUOVO
NEGOZIO A
REGGIO EMILIA
Via Secchi, 6/a
TEL. 0522/406068

TELEFONA PER I TITOLI NON IN LISTINO

I PREZZI SONO IVA INCLUSA

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTEN-

Colin McRae Rally



Dopo il clamoroso successo di *TOCA Touring Car Championship*, l'inglese Codemasters torna a stupire con *Colin McRae Rally*, una delle simulazioni di corsa più appetitose della nuova stagione ludica PlayStation. Basato su una versione ottimizzata dell'*engine* di ***TOCA, Colin McRae Rally*** si propone di scalzare dal trono il vendutissimo ***V-Rally*** di Infogrames, mattatore della scorsa estate. ***Colin McRae Rally*** vi consente di sfidare quindici avversari su avvincenti tracciati. Dodici le vetture presenti, tutte realisticamente riprodotte. Tra i modelli a quattro ruote motrici segnaliamo lo spettacolare bolide dello scozzese McRae, una Subaru Impreza WRC nonché le splendida Ford Escort WRC, Mitsubishi Lancer Evo e Toyota Corolla WRC. Nella categoria due ruote motrici spiccano Seat Ibiza, VW Golf, Renault Megane e – udite udite – una fiammante Skoda Felicia. Se la *line-up* vi ricorda moltissimo quella di ***V-Rally***, il motivo è presto spiegato: entrambi i giochi propongono le riproduzioni elettroniche delle vetture ufficiali impegnate nel campionato mondiale di rally. Altre auto disponibili all'interno della simulazione sono la sempreverde Lancia Delta, una Audi Quattro e la Ford Escort RS2000. Danni alla carrozzeria in tempo reale, un'elevata velocità di aggiornamento dello schermo e una giocabilità immediata sono alcune degli elementi più interessanti di *Colin McRae Rally*. Il sistema di danneggiamento dinamico assicura un realismo mai sperimentato prima in un gioco del genere: l'entità del danno varia a seconda dell'impatto con l'ostacolo. Il colpo ricevuto influenzerà le prestazioni della vettura, a tutti gli effetti (impianto di illuminazione incluso). Codemasters ha creato quarantotto livelli (contro i 65 di *Tommi Makinen Rally*). Nessuno di questi riproduce un circuito originale, ma tutti ne presentano le peculiarità:

Non è facile mantenere il controllo della vettura durante una tormenta di neve...

Questa, se non l'avevate ancora capito, è una Seat Ibiza.

Titolo : Colin McRae Rally
Casa : Codemasters
Uscita : Luglio
N° Giocatori : 1-2
Genere : Racing

Palme e villaggi. Sembra di essere al Club Med...

curve a gomito, sterrato, fossi, dossi... Otto le nazioni rappresentate nel campionato di rally virtuale: Monte Carlo, Nuova Zelanda, Grecia, Inghilterra, Australia, Svezia, Indonesia e Corsica. Il tipo di percorso riflette le condizioni climatiche delle rispettive località: quello svedese, ad esempio, sarà ricoperto di ghiaccio e durante la gara non mancheranno tempeste di neve. In Indonesia dovremo invece vedercela con fiumi di fango e in Corsica con strade particolarmente strette. Cinque le visuali disponibili: due posteriori, due distanziate e una, la più realistica e spettacolare, in soggettiva (rammentate *TOCA*?). L'aspetto che colpisce maggiormente di ***Colin McRae Rally*** è la fluidità delle animazioni. Le vetture schizzano a tutta manetta e il dettaglio grafico – mediamente superiore a quello di ***V-Rally*** – non sembra appesantire l'*engine*. Se ***TOCA*** vi era parso veloce, aspettate a vedere ***Colin McRae Rally***!!! Rispetto a ***Makinen Rally***, gli scenari appaiono molto più dettagliati: alberi, edifici di grandi dimensioni, spettatori...La sensazione di profondità è ottimamente simulata, anche nella versione beta che abbiamo visionato: niente alberelli "di cartone" come in ***Screamer Rally*** (PC), per fare un esempio illustre. Le gare si svolgono anche di notte: i potenti fanali delle vetture illuminano porzioni di tracciato, ma l'alta velocità e la visibilità ridotta complicano enormemente le cose. Il sonoro è un altro punto di forza di ***Colin McRae Rally***. Gli effetti sono incredibilmente realistici, specie in caso di urto con le altre vetture. Nella versione inglese, il commento sonoro è affidato non a un commentatore di professione ma al vostro navigatore, nella fattispecie Nicky Grist. I suoi suggerimenti – specie durante le gare notturne – si rivelano spesso cruciali. Per finire, segnaliamo che il gioco supporta l'interazione simultanea di due players tramite *split screen* (verticale e orizzontale), *controller* analogico e volanti più diffusi. Dopo capolavori del calibro di ***Micro Machines V3*** e ***TOCA Touring Car Championship*** ci aspettiamo un terzo prodotto di grande qualità. Il verdetto finale, ovviamente, sul prossimo, spettacolare numero di **Super PlayStation Console**.

Nella modalità "Championship", è possibile effettuare riparazioni e modifiche alla vettura tra una corsa e l'altra.

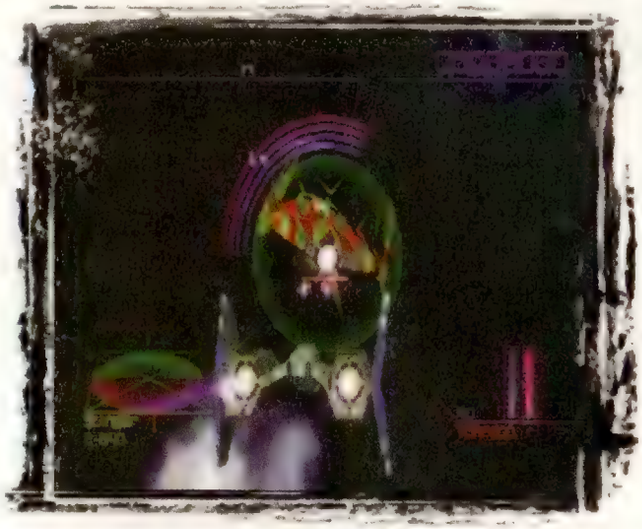
Questa Subaru spacca di brutto.

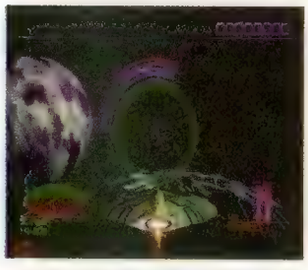
Beccare il checkpoint in tempo è indispensabile per proseguire.

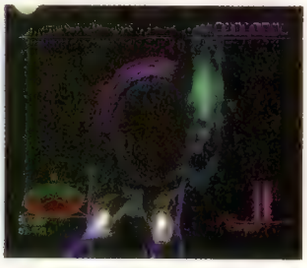
Gareggiate contro quindici agguerriti piloti!

Spettacolari gli effetti di luce dinamici...

Blast Radius





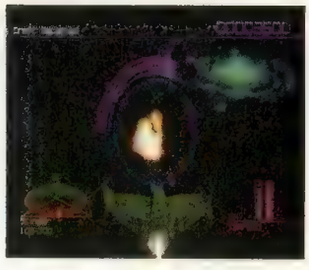


OOOPS, ALL'IMPROVVISO SIAMO BERSAGLIATI DA TUTTE LE DIREZIONI...

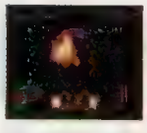
I CASI SONO DUE: O TAGLIATE LA CORDA O TAGLIATE LA CORDA.

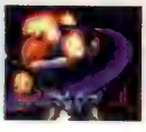
In attesa di *Colony Wars 2: Vengeance*, l'attesissimo *sequel* del migliore simulatore di combattimento spaziale mai apparso su PlayStation, Psygnosis propone *Blast Radius, shoot'em up* tridimensionale dalle grandi ambizioni. Come suggerisce il titolo, l'ultima produzione della casa inglese propone blastaggi furiosi nelle profondità siderali. *Spin-off* di *Colony Wars*, *Blast Radius* consente di ingaggiare corpo-a-corpo con giganteschi incrociatori, caccia e satelliti della Federazione aliena. Il giocatore ha a propria disposizione un notevole arsenale: torpedo, laser, missili a ricerca di calore etc. *Blast Radius* propone un sistema di *targetizzazione* molto sofisticato, una grafica notevole (anche se meno impressionante di *Colony Wars*) e una velocità di gioco elevatissima. Le esplosioni a tutto schermo, gli effetti di luce e il design delle navi spaziali sono gli elementi più convincenti del gioco. Tra i "difetti" segnaliamo l'impossibilità di giocare in coppia (sarebbe bello poter sfidare un avversario umano, magari tramite *link-up*). Per quanto concerne *Colony Wars 2*, invece, Psygnosis ha annunciato una presentazione in grande stile durante l'*Electronic Entertainment Expo* di Atlanta. La nuova incarnazione è caratterizzata da dimensioni quasi raddoppiate rispetto al primo episodio (che già occupava ben due CD-ROM) ed è stata sviluppata con tecniche di programmazione inedite. La struttura di gioco è stata in gran parte revisionata. *Colony Wars 2: Vengeance* è molto più complesso e articolato del suo predecessore. Le missioni sono più varie, gli obiettivi eterogenei e i finali numerosi (si parla di sei/sette). Cinque i sistemi solari: due inediti rispetto al primo episodio. Lo *shooter* includerà una ventina di livelli circa, quattro navicelle e una caterva di nuovi avversari (circa settantacinque). Tre le caratteristiche più interessanti delle nuove navicelle: scudi, armi ed estrema manovrabilità. Oltre ad essere *upgradabili*, i nostri caccia saranno persino customizzabili, manco stessimo parlando di una versione spaziale di *Gran Turismo*. Nuove armi a disposizioni (ventidue in tutto, primarie e secondarie, tra cui un braccio meccanico che consente di afferrare asteroidi e scagliargli contro i nemici). Verrà nuovamente utilizzata l'alta risoluzione: vedremo quindi *texture* maggiormente realistiche. Gli scenari saranno ancora più definiti: *Colony Wars 2* presenta campi di asteroidi che si aggiungono a nebulose e stelle infuocate. Gli unici difetti del primo episodio (i.e. rallentamenti occasionali durante battaglie particolarmente furiose) saranno eliminati, almeno questo è quanto promettono i programmatori inglesi. Il gioco sfrutta una versione ottimizzata dell'*engine* precedente e vanta ventisei filmati in *full motion video*. Ma considerando che la pubblicazione di *Colony Wars 2* è prevista solo per novembre, vale la pena tenere d'occhio *Blast Radius*: si sa, i veri fanatici degli sparacchini non vanno MAI in vacanza.

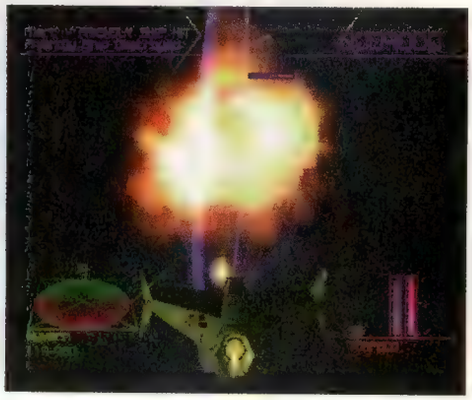
SEMBRA UN GONIOMETRO, IN REALTÀ È IL RADAR.



OUCH! VAGAMENTE ESPLOSIVA QUELLA DECOMPRESSIONE...







Titolo : **BLAST RADIUS**
Casa : **PSYGNOSIS**
Uscita : **LUGLIO**
N° Giocatori: **1**
Genere : **SPARATUTTO**

SPEEDYSOFT

vendita per corrispondenza

Tel. (0766) 35651/2

Indirizzo Internet http:\\www.speedysoft.com

E-mail: speedy@etruria.net

Fax (0766) 35652

Vi sfidiamo a trovare prezzi più bassi! Se li trovate chiamate lo stesso e sarete accontentati

PLAYSTATION L. 290.000

ARCADE STICK	L. 72.900	CONTROLLER SONY	L. 44.900	PAD ANALOGICO	L. 59.900
CAVO LINK	L. 19.900	DUAL SHOCK	TEL.	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CAVO SCART	L. 18.900	MEMORY CARD COMPATIB.	L. 29.900	PISTOLA JOYTECH CON RINCULO E PEDALE PSX - SAT	L. 125.900
CAVO SUPER VHS	L. 18.900	MEMORY CARD SONY	L. 39.900	PROLUNGA JOYPAD	L. 14.900
CONTROLLER ALPS	L. 79.900	MODULATORE RF	L. 31.900	VOLANTE-PEDALIERA MAD CATZ	L. 119.900
CONTROLLER COMPATIB.	L. 29.900	MOUSE SONY	L. 59.900		

PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE + CAVO SCART L. 59.900
PAD COMPATIBILE + MEMORY CARD COMPATIBILE L. 24.900 con l'acquisto di un gioco

TITOLI

AIR COMBAT 2	L. 89.900	DESTRUCTION DERBY 2	L. 49.900	NEED FOR SPEED 3	L. 89.900	SHADOWMASTER	L. 84.900
ALIEN TRILOGY	L. 47.900	DIABLO	L. 89.900	NHL'98	L. 84.900	TEKKEN 2	L. 49.900
BLODY ROAR	L. 89.900	DUKE NUKE'M 3D	L. 69.900	NIGHTMARE CREATURES	L. 84.900	TEKKEN 3 JAP	L. 129.900
BOMBA '98	L. 84.900	FINAL FANTASY VII	L. 89.900	ONE	TEL.	TIME CRISIS + PISTOLA	L. 139.900
BROKEN HELIX	L. 84.900	FINAL FANTASY TACTICS USA	L. 129.900	PANDEMONIUM	L. 49.900	TIMESHOCK	L. 89.900
BUSHIDO BLADE 2	L. 84.900	GEX 3D	L. 89.900	PANDEMONIUM 2	L. 84.900	TOCA TOURING CAR	L. 84.900
BUST A MOVE 3	L. 79.900	GRAND THEFT AUTO	L. 84.900	PITFALL 3D	L. 89.900	TOMB RAIDER MAN ITA	L. 44.900
CASTELVANIA	L. 84.900	GRAN TURISMO TUTTO ITA	L. 89.900	PORSCHE CHALLENGE	L. 49.900	TOMB RAIDER 2 TUTTO ITA	L. 89.900
CRASH BANDICOOT	L. 49.900	HERCULES	L. 84.900	POWERBOAT RACING	L. 89.900	TRACK & FIELD	L. 49.900
CRASH BANDICOOT 2 TUTTO ITALIANO	L. 84.900	ISS PRO	L. 59.900	RALLY CHAMPIONSHIP	L. 84.900	WIPEOUT 2097	L. 49.900
CROC	L. 84.900	ISS PRO '98	L. 89.900	RASCAL TUTTO ITALIANO	L. 84.900	WORLD CUP '98	L. 89.900
DEAD OR ALIVE JAP	L. 129.900	METAL GEAR SOLID	TEL.	RAYSTORM	L. 84.900		
DEATHTRAP DUNGEON TUTTO ITALIANO	L. 89.900	MICROMACHINES V3	L. 49.900	RESIDENT EVIL 2 TUTTO ITA	L. 109.900		
		MOTORHEAD	L. 89.900	RIVEN MANUALE ITALIANO	L. 89.900		
		NBA LIVE '98	L. 84.900	SENSIBLE SOCCER 2000	L. 89.900		

Telefonate al nostro servizio **ANTEPRIME OFFERTE**

TELEFONATE PER PRENOTARE LE NOVITÀ - MANDATECI LE VOSTRE E-MAIL

Potete acquistare telefonando, spedendo il coupon o inviando una E-mail

APERTO TUTTI I GIORNI dal lunedì al sabato
orario: 9.00-11.30 15.00-18.30 giovedì pomeriggio aperto fino alle ore 16.00

I prezzi sono soggetti a possibili variazioni. Per altre offerte od aggiornamenti telefonateci

VENDITA A MINORENNI SOLO SE AUTORIZZATA DAI GENITORI - TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - GARANZIA 12 MESI - VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

SPEEDYSOFT - VIA DELLE CASE NUOVE, 3 - 00053 CIVITAVECCHIA (ROMA)

cognome e nome .....

via ..... n. ..... città .....

prov. ..... c.a.p. ..... tel. .....

titolo programma ..... sistema .....

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE* *L. 9.000*

☐ *SPESE DI SPEDIZIONE POSTALE URGENTE* *L. 18.000*

☐ *ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE*

☐ *PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO*

Il coupon sarà ritenuto valido solo se provvisto del numero di telefono

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Big in Japan

*Nel paese del Sol Levante è da poco trascorsa la settimana che intercorre tra il **Midori no Hi** (29 aprile) e il **Kodomo no Hi** (5 maggio), conosciuta come la **Golden Week**, uno dei pochi periodi di vacanza concessi ai giapponesi e per questo molto atteso dalla popolazione. Luoghi di villeggiatura e centri commerciali sono più che mai affollati di gente dedita allo **shopping sfrenato**. A **Hakihabara**, il "quartiere elettronico" di Tokyo, i negozi di videogiochi hanno iniziato una svendita dei titoli in magazzino, proponendo giochi del calibro di **Bio Hazard 2** e **Dead or Alive** a 3.980 yen (circa cinquantamila lire!). Fra le offerte anche Nintendo 64 con pad trasparente, guide di giochi e **Pocket Monster** per Game Boy a meno di duecentomila lire. Prezzi che dimostrano come il **mercato giapponese** riesca a contenere il costo del passatempo videoludico, nonostante i continui sforzi del CESA per **renderlo più elevato**.*

SOUL CALIBUR

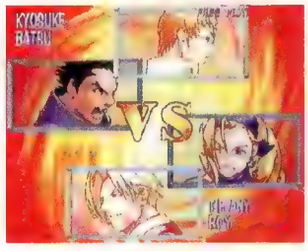
Prende forma il *sequel* del fortunato ***Soul Edge***. Basato su *hardware* System 12, ***Soul Calibur*** (questo il titolo definitivo) è già in fase di *beta testing* presso alcune sale giochi Namco. Al momento sono presenti 7 personaggi utilizzabili, contro i 10 della versione completa, mentre non è stato ancora definito il numero di boss e lottatori segreti. Come per ***Tekken 3***, la rosa dei personaggi comprende vecchie conoscenze e nuovi personaggi: tra questi ultimi vi sono però elementi che ricordano troppo alcuni lottatori precedenti per essere definiti veramente nuovi. Graficamente parlando ***Soul Calibur*** vanta animazioni a 60 *fps*, fondali poligonali, *texture* più curate e un numero maggiore di effetti speciali rispetto al precedente episodio. Al momento sono state mostrate solo otto arene di gioco, un numero destinato ad aumentare visto il numero di personaggi utilizzabili. Il sistema di controllo offre ora una maggiore libertà di movimento: grazie all'*Advanced Running System*, è ora possibile controllare la corsa del proprio personaggio in ogni direzione dell'area di gioco come avviene in ***Bushido Blade***. Lo spostamento laterale da fermi ricorda invece ***Tekken 3***. La versione finale di ***Soul Calibur*** dovrebbe essere pronta quest'estate. Per l'eventuale conversione su PlayStation dovremo quindi attendere il prossimo anno.

POCO PRIMA DELL'INIZIO DELL'AGOGNATA GOLDEN WEEK, SQUARE ED ELECTRONIC ARTS HANNO SCONVOLTO IL MONDO VIDEOLUDICO ANNUNCIANDO DI AVER DATO INIZIO A RAPPORTI DI COLLABORAZIONE RECIPROCA. La notizia si tradurrà nello sbarco in Giappone dei migliori titoli realizzati dalla casa americana, sotto etichetta Electronic Arts Square Inc., mentre questo per l'Occidente potrebbe significare tempi di attesa sensibilmente minori per l'adattamento dei giochi Square. Square Electronics Arts L.L.C., la divisione che si occuperà della distribuzione dei giochi Square in America, ha già annunciato la prossima conversione di ***Parasite Eve, Brave Fencer Musashiden, Bushido Blade 2*** e ***Xenogears***. Il 15 maggio scorso Square ha inoltre indetto una conferenza stampa per presentare ufficialmente il prossimo episodio di ***Final Fantasy***. Sviluppato dalla divisone americana di Square con sede a Honolulu, ***Final Fantasy VIII*** sarà caratterizzato da un look dei personaggi molto più adulto e realistico rispetto al precedente capitolo: niente teste sproporzionate ed enormi occhioni, ma volti perfetti sui quali sarà possibile distinguere persino le differenti espressioni facciali. Per la rappresentazione dei personaggi verrà inoltre utilizzato un numero maggiore di *texture*, così da poter godere di un dettaglio grafico particolarmente elevato. L'obiettivo è quello di ridurre al minimo le differenze dell'aspetto dei protagonisti tra le sequenze animate e le fasi di gioco in tempo reale. Gli unici

***QUESTA ILLUSTRAZIONE DI SQUALL LEONHEART È L'UNICA IMMAGINE ATTUALMENTE DISPONIBILE DI* FINAL FANTASY VIII.**

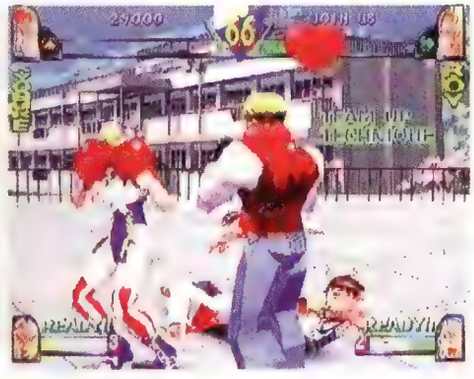
YU-GI-HO: MONSTER CAPSULE - BREED & BATTLE: *LA POCKEMON-MANIA COLPISCE ANCHE KONAMI.*

due personaggi di cui si è ha conoscenza sono Laguna Loire, la cui identità è però rimasta segreta, e Squall Leonheart, il protagonista diciassettenne del gioco. *Final Fantasy VIII* dovrebbe essere ultimato entro Natale, una data di uscita che a molti appare quantomeno ottimistica, se è vero che il gioco è pronto solo al 15%. Nel frattempo potremo accontentarci della *demo* del gioco che verrà inclusa nella confezione di *Brave Fencer Musashiden*, l'RPG poligonale Square distribuito a partire da luglio. Ritardo assicurato invece per *Dragon Quest VII* che Enix ha rimandato addirittura all'estate del prossimo anno: le cause di questo posticipo sembrano dovute a un aumento delle dimensioni del gioco e a non ben precisati ritardi nello sviluppo. Nessun altro ulteriore dettaglio è stato fornito sul gioco. Ben più avanti è la preparazione di *Suikoden 2*, che ha già raggiunto il 65% del suo sviluppo: l'atteso RPG Konami verrà distribuito in Giappone a partire da quest'autunno, mentre la versione occidentale del gioco è attesa per i primi mesi del prossimo anno. Konami ha anche presentato una simulazione ispirata al nuovo *manga* di Kazuki Takahashi, *Yu-Gi-Ho*, pubblicato sulle pagine di *Shonen Jump*. Nel gioco bisogna allevare dei mostri per poi utilizzarli in una battaglia che ha luogo in una arena a scacchiera. Il tipo di mostro creato dipende da come questo viene allevato: sono disponibili circa un migliaio di creature differenti. Inutile quindi evidenziare che si tratta di una variante del fortunato *Pocket Monster* Nintendo. *Yu-Gi-Ho: Monster Capsule - Breed & Battle* verrà lanciato in Giappone il 23 luglio.



GENERAZIONI RIVALI

Capcom ha fornito nuovi dettagli riguardo l'imminente conversione del suo picchiaduro poligonale *Rival School Unitend by Fate* (*Shiritsu Justice Gakuen* in Giappone). Com'è avvenuto per *Street Fighter EX Plus Alpha*, anche *Rival School* per PlayStation vanterà numerose aggiunte rispetto alla sua controparte a gettoni: la più interessante riguarda una nuova modalità di gioco chiamata *School Life Mode* che costituisce in pratica in una versione ridotta di *Tokimeki Memorial*. Nel gioco dovrete infatti vivere un anno scolastico giapponese, dividendo il vostro tempo tra club sportivi, scuola e amicizie: le vostre scelte influenzeranno le caratteristiche del personaggio selezionato (forza, velocità, spirito, resistenza, fascino e stanchezza). Molto importante è il rapporto con i vostri compagni in quanto determinerà la potenza dell'attacco speciale realizzato dal lottatore secondario. Terminato l'anno scolastico, potrete godere di un personaggio potenziato con nuove abilità speciali. Il numero dei personaggi utilizzabili è stato portato a venti mediante l'aggiunta di due nuovi lottatori: la loro identità è al momento mantenuta segreta e l'unica notizia fornita a riguardo rivela che uno di questi personaggi è stato realizzato da un famoso autore di fumetti giap-



RIVAL SCHOOL UNITED BY FATE *CONTERRÀ UNA MODALITÀ AGGIUNTIVA, SIMILE A* TOKIMEKI MEMORIAL. *COSE DA PAZZI...*

millenium
CD-ROM VIDEOGAMES

Via del Paradiso, 2r
50126 FIRENZE
Tel. 055/6581435
Fax 6581662
zona VIALE EUROPA
e.mail: millen@hesp.it

Telefonaci per ulteriori offerte:
PC - PLAYSTATION - NINTENDO 64 - ACCESSORI - MODELLISMO GIAPPONESE - CARD - CD - VHS

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA TRAMITE POSTA CELERE

INCREDIBILE OFFERTA TITOLI SONY PLAYSTATION

PlayStation

GRUPPO 1 £. 49.000

discworld II (usa) - bubsy 3d (usa) - tenka (usa) - fantastic 4 (usa) sentient (usa) - project overkill (usa) - nightmare creatures (usa) crusader no remorse

GRUPPO 2 £. 59.000

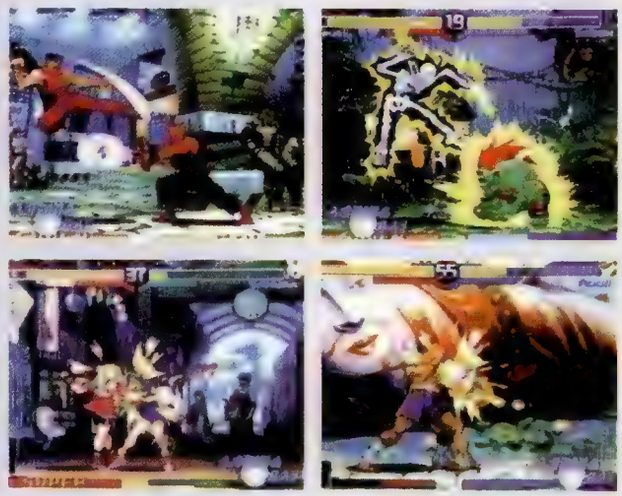
master of terras kasi (usa) - side by side (jap) - one (usa) marvel s. heroes (jap) - street fighter vs x-men (jap) armored core (jap) - overblood - carnage heart - tenka little big adventure - wing commander IV - tunnel b1

INOLTRE

1 TITOLO DEL GRUPPO 1 + 1 DEL GRUPPO 2 £. 99.000

STREET FIGHTER ZERO 3

Capcom ha finalmente mostrato il terzo episodio della saga di ***Street Fighter Zero***, attualmente in fase di prova nella sala giochi *Gran' Chateau Arcade* di Osaka. Una delle caratteristiche più interessanti del gioco riguarda il numero di personaggi che è stato sensibilmente incrementato (sembra siano addirittura ventisei!): tra i nuovi arrivi abbiamo Balrog, Blanka, Honda, Karin (rivale di Sakura), Rainbow Mika (campionessa di *wrestling*) e Cody (***Final Fight***). E' stato inoltre modificato il metodo di accumulo dell'energia per le *Super Combo* che ora si divide tre sistemi selezionabili dall'inizio. Lo *Xism* corrisponde a un sistema simile a quello di ***Super Street Fighter II Turbo***. Il giocatore ha a disposizione una sola *Super Combo* che costituisce una versione potenziata di uno dei colpi speciali del personaggio selezionato. Lo *Zism* è ispirato a quello di ***Street Fighter Zero***. E' stata tolta la *Custom Combo,* mentre l'esecuzione delle *Super Combo* ha subito una notevole semplificazione: ora il livello di potenza della *Combo* da eseguire è direttamente assegnato dalla forza del pulsante premuto. Per eseguire una *Super Combo* di livello 3, ad esempio, basta terminare la mossa con il tasto del pugno forte. I dettagli circa il sistema *Vism* non sono stati ancora completamente divulgati: l'unica notizia certa riguarda la possibilità di realizzare *Custom Combo* di durata particolarmente elevata. Per scoraggiare le strategie di combattimento troppo difensive è stato infine incluso un nuovo sistema di sfondamento della parata avversaria. ***Street Fighter Zero 3*** verrà mostrato al prossimo *E3* di Atlanta: attendetevi quindi maggiori informazioni sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



***ALCUNE IMMAGINI DI* STREET FIGHTER ZERO 3: *VECCHIE CONOSCENZE E NUOVI EROI PER L'INFINITA SAGA DI* STREET FIGHTER.**

I TITOLI CONTENUTI NEI PROSSIMI VOLUMI DI* CAPCOM GENERATION *VERRANNO DECISI TRAMITE UN SONDAGGIO.

***I VIRTUOSISMI GRAFICI DI* SOL DIVIDE *COSTITUISCONO UNA BELLA SFIDA ALLA MEMORIA DI* PLAYSTATION.**

ponese. ***Rival School*** per PlayStation vanterà infine numerose sequenze in FMV che comprendono una sigla d'apertura cantata da un noto cantante nipponico. Il gioco, che sarà compatibile con il *Dual Shock*, verrà distribuito in Giappone a partire dal mese di luglio. Sempre Capcom ha effettuato un sondaggio, limitato al mercato nipponico, per scegliere il contenuto dei volumi ***3, 4*** e ***5*** della sua collezione di classici intitolata *Capcom Generation*: è stata proposta una rosa di 24 titoli che comprendono la saga di *Final Fight, Commando* e il suo *sequel* ***Mercs, Gun Smoke, Strider, The Punisher*** e ***Knights of the Round***. Curiosamente nella lista sono compresi i primi quattro titoli della saga di ***Street Fighter***, almeno tre dei quali saranno inclusi in ***Street Fighter Collection 2*** (prevista per quest'estate), mentre è assente lo storico ***Bionic Commando***. Il sondaggio avrà termine il 15 giugno: non attendetevi quindi risultati prima dell'estate inoltrata. Ricordiamo che il primo volume di ***Capcom Generation*** includerà ***1942, 1943*** e ***1943 Plus,*** mentre il secondo

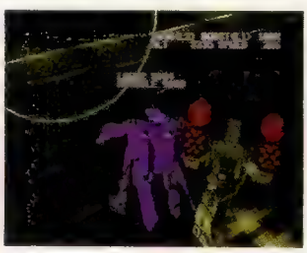
KING OF FIGHTERS 97: *L'ENNESIMO CAPOLAVORO SNK SARÀ FINALMENTE DISPONIBILE ANCHE PER PLAYSTATION.*

conterrà ***Ghosts 'n' Goblins, Ghouls 'n' Ghosts*** e ***Super Ghouls 'n' Ghosts***. Le due collezioni sono previste rispettivamente per agosto e settembre in Giappone. Capcom ha inoltre in fase di sviluppo una nuova versione di ***Bio Hazard: Director's Cut*** e ***Bio Hazard 2,*** compatibile con il *Dual Shock*: almeno uno dei due giochi verrà intitolato ***Bio Hazard: New Project***. Capcom si è riservata di fornire ulteriori informazioni a riguardo: non è chiaro quindi se vi saranno variazioni rispetto alle versioni originali. Sempre rimanendo nei dintorni di Osaka, SNK ha confermato l'uscita di ***King of Fighters '97*** per PlayStation senza però fissare una data di uscita precisa: dalle prime indiscrezioni sembra che il gioco conterrà una collezione d'immagini a colori e una modalità per ascoltare le musiche del gioco. SNK ha inoltre cancellato ***Fatal Fury Fan Collection***, il *data base* digitale dedicato alla saga di ***Fatal Fury***. Il CD verrà comunque distribuito in regalo insieme alle prime copie di ***Real Bout Fatal Fury Special: Dominated Mind*** per PlayStation. ***Fatal Fury Fan Collection*** contiene informazioni riguardo a tutti i personaggi della saga, una collezione d'immagini e di foto di persone in costume e le animazioni d'apertura dei primi sei ***Fatal Fury***.

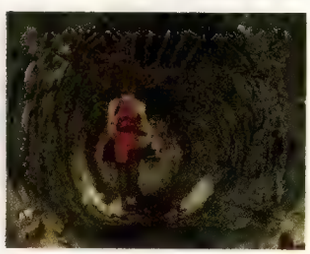
SHORT IN JAPAN

Sebbene non ancora annunciato ufficialmente, Enix è già al lavoro sul seguito di ***Bust-A-Move*** (per la cui recensione vi rimando a pag.86). La *software house* produttrice del gioco, Watanabe, ha recentemente dichiarato che il nuovo titolo avrà un sistema di visualizzazione del controlli migliorato, oltre al famigerato "effetto petto tremolante" che caratterizzava i personaggi femminili di ***Dead or Alive***. Secondo indiscrezioni non confermate, ***Bust-A-Move 2*** sarebbe già pronto al 10%. Bandai ha praticamente ultimato lo sviluppo del suo picchiaduro a scorrimento poligonale ***Crisis Beat***: il gioco ha luogo in una nave minacciata da terroristi spietati. Scegliendo tra quattro personaggi differenti, il giocatore deve liberare la nave, sconfiggendo gli avversari a suon di pugni e colpi speciali. La caratterizzazione dei personaggi è stata affidata al medesimo staff che ha realizzato *Macross 7*: attendetevi quindi splendide sequenze animate in stile *anime*. ***Crisis Beat*** sarà disponibile a partire dal mese di giugno. Bandai ha inoltre fissato per febbraio del prossimo anno la data di uscita di ***Macross Digital Mission VF-X 2***. Il gioco sfrutterà un nuovo sistema di telecamere dinamiche che consentirà al giocatore di visualizzare facilmente le varie minacce. Il risultato, almeno stando ai primi filmati mostrati, ricorda estremamente da vicino i combattimenti dell'*anime*. Concludiamo con Atlus che ha annunciato per quest'estate l'uscita della conversione di ***Sol Divide*** per PlayStation. Simile al mitico ***Lords of Thunder*** di Hudson per PC-Engine, questo sparatutto bidimensionale sviluppato da Psikyo vanta splendidi disegni e azione frenetica. Un titolo che, sebbene tecnicamente non al livello dei recenti sparatutto poligonali, può rivelarsi un temibile concorrente per Square, Taito e Irem.

DIEGO CORTESE



MACROSS DIGITAL MISSION VF-X 2: *AUGURIAMOCI SIA PIÙ GIOCABILE DELL'EPISODIO PRECEDENTE.*



***CHISSÀ SE LE VIBRAZIONI SARANNO L'UNICO MIGLIORAMENTO DI* BIO HAZARD: NEW PROJECT.**

OPINION LEADER®

MADE IN HEAVEN.

(FABBRICATE IN PARADISO)

NAVIGATOR

SP3

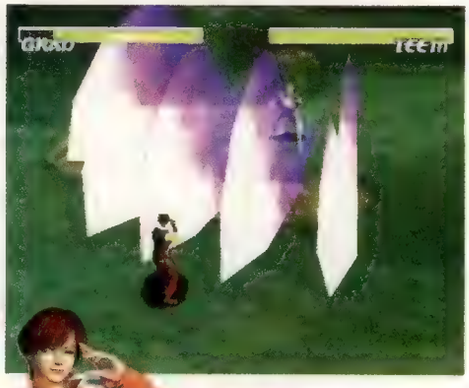
E LeoVinci creò Navigator:
il nuovo scarico dagli effetti celestiali.
Navigator è progettata con la tecnologia più sofisticata
e costruita con materiali di qualità garantita.
Le prestazioni migliorano diminuendo la rumorosità.
Con Navigator, o con SP3,
il tuo scooter penserà di essere in Paradiso.
Tu in giro per lo spazio cosmico.

LeoVinci®
RACING SPARE PARTS

Tel. 0173/465111 - Telefax 0173/465219
www.leovinci.com leovinci@leovinci.com

e pass EEC-APPROVED
ALCUNI MODELLI LEOVINCI SONO DISPONIBILI CON OMOLOGAZIONE EUROPEA

Destrega

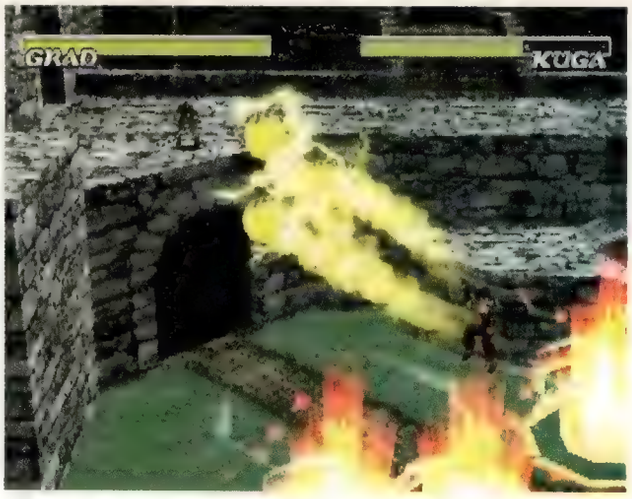


In occasione del ventesimo anno della sua fondazione, Koei ha deciso di rinnovare profondamente la propria *line-up* di titoli: traendo ispirazione dai giochi più popolari del momento, ha quindi iniziato la produzione di nuovi titoli sperimentando generi in cui non ha molta esperienza. Descritto come una fusione tra *Ehrgeiz* e *Street Fighter*, *Destrega* è uno di questi giochi.

Koei è sempre stata tradizionalmente una casa sviluppatrice di giochi strategici, a prevalenza ambientati nell'antica Cina: per anni ha continuato a realizzare versioni aggiornate dei suoi cavalli di battaglia come *Romance of the Three Kingdoms* o *Nobunaga's Ambition* proponendoli per svariate console e PC.

Recentemente Koei ha deciso di cambiare strategia di mercato concentrandosi sullo sviluppo di nuovi giochi poligonali, specialmente per PlayStation. Responsabile dello sviluppo di *Destrega* è Omega Force, lo stesso gruppo che ha sviluppato il discreto picchiaduro poligonale *Sangoku Musou* e il recente *Enigma* (vedi recensione pag. 84) per PlayStation. Il sistema di gioco pensato da Omega Force presenta molti elementi originali: come in *Ehrgeiz*, i combattimenti hanno luogo in grandi arene poligonali poste su tre piani di gioco. Gli attacchi si compongono di colpi normali e incantesimi. I giocatori muovono i loro personaggi utilizzando la croce direzionale, come nei picchiaduro più classici, mentre tre dei pulsanti del pad vengono utilizzati per gli incantesimi (il quarto viene usato per saltare). Ad ogni tasto è affidata una funzione ben definita: velocità, forza dell'attacco e ampiezza di tiro. Il giocatore prepara il proprio attacco regolando questi tre parametri: a seconda della situazione potrà quindi decidere se aumentare la velocità del colpo oppure la potenzialità offensiva. Inoltre ogni attacco è accompagnato da un suono caratteristico: un giocatore esperto potrà quindi capire in anticipo la tecnica utilizzata dall'avversario e agire di conseguenza. Gli attacchi possono essere realizzati in tutte le direzioni e la loro interazione con l'ambiente di gioco è piuttosto elevata, vantaggio quest'ultimo offerto dall'adozione della grafica poligonale anche per la costituzione dell'arena di gioco. Contrariamente a molti picchiaduro, *Destrega* avvantaggia una strategia di gioco basata sui combattimenti a lungo raggio piuttosto che sugli scontri corpo a corpo; una scelta indubbiamente singolare da parte di Omega Force che speriamo non tramuti il gioco in una specie di sparatutto a incontri come *Psychic Force* di Taito. *Destrega* sarà compatibile con il *Dual Shock* che amplificherà la notevole libertà di movimento che il gioco mette a disposizione del giocatore; non è ancora certo se verrà anche sfruttato l'effetto vibrante del pad. *Destrega* vanta inoltre cinque modalità di gioco, tra cui uno *story mode* e un *versus mode*, dodici livelli di gioco e altrettanti personaggi. Ogni protagonista del gioco gode di un ampio numero di campionamenti vocali che accompagneranno l'esecuzione degli attacchi speciali. Graficamente parlando, *Destrega* presenta numerosi effetti speciali, fondali particolarmente dettagliati e una notevole fluidità delle animazioni: niente di sorprendente, visto che *Sangoku Musou* viaggiava a 60 fotogrammi al secondo... La presenza di sequenze introduttive e finali in FMV non è stata ancora confermata; con *Enigma* gli sviluppatori hanno comunque saputo dimostrare di cavarsela discretamente bene con le animazioni in computer grafica ed è quindi molto probabile che anche il nuovo picchiaduro Koei goda di numerose sequenze animate. La casa produttrice sembra confidare molto sulla qualità di questo titolo ed è convinta che la sua originalità e la giocabilità sapranno facilmente conquistare il mercato internazionale. Sicuramente si tratta di una sfida coraggiosa da parte della casa nipponica, in quanto Omega Force ha sempre realizzato titoli discreti, ma mai pienamente convincenti. *Destrega* sarà disponibile in Giappone a partire da quest'autunno; la versione occidentale del gioco è già in fase di produzione e dovrebbe seguire a ruota.

GLI SCONTRI IN DESTREGA SI EFFETTUANO PRINCIPALMENTE SULLE LUNGHE DISTANZE.



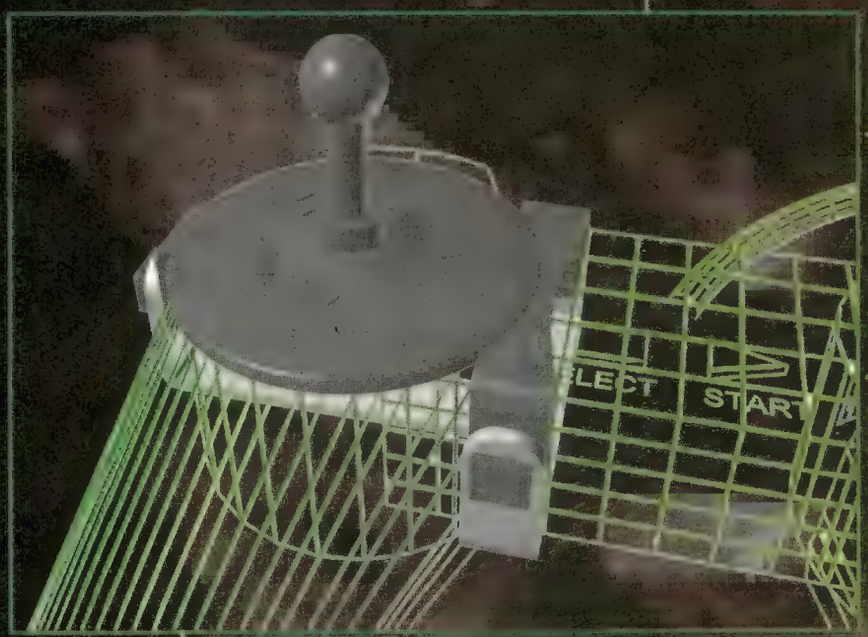
DESTREGA OFFRE UN'AMPIA LIBERTÀ DI MOVIMENTO AL GIOCATORE.

Titolo : **DESTREGA**
Casa : **KOEI**
Uscita : **AUTUNNO**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**

MOSSE TROPPO DIFFICILI?

AUTO INGUIDABILI?

COMBO IMPOSSIBILI?



PLAY STICK

LA SOLUZIONE PER OGNI VIDEOGIOCATORE

IDEALE PER:
RESIDENT EVIL 2
GRAN TURISMO
TEKKEN 3
FIFA 98

RICHIEDILO NEI MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGIOCHI, OPPURE CHIAMA LO 02/381.991 PER SAPERE QUAL'È IL NOSTRO RIVENDITORE PIÙ VICINO A TE.

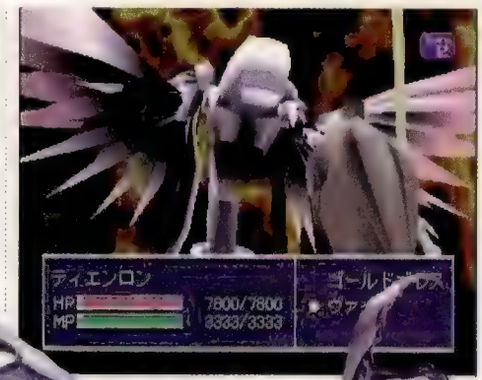
ATOMIC
ACCESSORIES

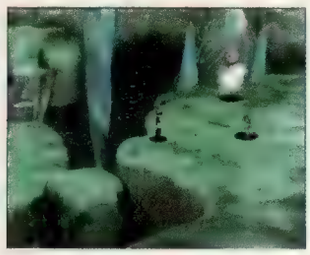
INTERNATIONAL

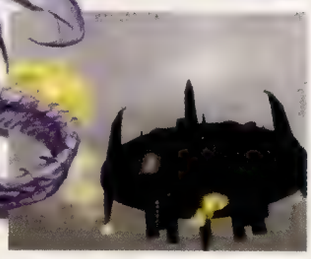
Zill O'll

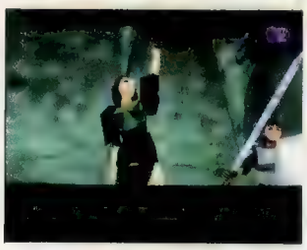
Prodotto da Koei, casa specializzata in simulazioni strategiche, *Zill O'll* è un RPG poligonale dallo stile grafico chiaramente ispirato a *Final Fantasy VII* di Square, nonché un titolo che nelle sue brevi apparizioni ha già ampiamente dimostrato di possedere le caratteristiche per risultare competitivo in un mercato sempre più affollato di giochi di ruolo.

Zill O'll è solo uno dei titoli pensati da Koei per modificare l'immagine di etichetta produttrice di giochi di strategian, ormai associatagli dal mondo videoludico. Il gioco consiste in un RPG poligonale ad ambientazione *fantasy*/eroica. La caratterizzazione dei personaggi è stato realizzato da Matsuya, il creatore dei mostri della popolare saga di giochi di ruolo *Wizardy*: il suo inconfondibile stile grafico è riconoscibile in ogni parte del titolo. Il primo approccio del giocatore con *Zill O'll* avviene attraverso un completo sistema di creazione del personaggio: sarà possibile scegliere il nome, il sesso, il colore dei capelli e le sue caratteristiche psicologiche. Le scelte effettuate nella creazione del vostro personaggio decidono la sua classe di appartenenza e quindi le sue abilità speciali. La personalizzazione del protagonista del gioco non si arresta comunque a questa fase introduttiva: durante l'avventura è infatti possibile assegnare direttamente i punti esperienza guadagnati, chiamati *soulpoint*, a determinate caratteristiche fisiche e psicologiche del personaggio. In questo modo è possibile "svilupparlo" secondo i propri gusti. I *soulpoint* vengono inoltre utilizzati per aumentare il numero di abilità speciali a disposizione del protagonista. Per evitare di rendere la gestione dei personaggi troppo pesante e complessa, le loro caratteristiche sono costituite solo da sei parametri tra cui vi sono coraggio, combattività e curiosità: questi sei elementi costituiscono l'anima del protagonista. A differenza di molti giochi di ruolo, *Zill O'll* lascia quindi ampie possibilità al giocatore di creare e sviluppare il proprio personaggio. La libertà offerta dal titolo Koei non si limita solo alla creazione e allo sviluppo del protagonista: *Zill O'll* vanta una linearità dello sviluppo di gioco notevolmente ridotta. La storia si sviluppa infatti a seconda delle azioni da voi compiute nel corso dell'avventura. Dal punto di vista grafico, il gioco utilizza sia inquadrature isometriche alla *Final Fantasy VII* che visuali in soggettiva. I combattimenti sono invece mostrati mediante l'utilizzo di un sistema d'inquadrature dinamiche pensato per fornire maggiore spettacolarità allo scontro. I personaggi possono utilizzare svariati tipi d'incantesimi basati sui quattro elementi: fuoco, acqua, vento e terra. L'unica eccezione è una magia speciale basata su un misterioso potere del drago. E' mportante sottolineare che gli incontri con i nemici non avvengono in modo casuale, dato che è possibile vederli chiaramente sul terreno di gioco; elemento questo che rende le esplorazioni molto meno frustranti dei classici RPG di scuola giapponese. Come ormai di consuetudine nei giochi di ruolo attuali, *Zill O'll* conterrà numerose sequenze in computer grafica che serviranno a sottolineare i momenti più drammatici del gioco. Distribuito in Giappone a partire dal prossimo autunno, *Zill O'll* costituisce uno dei titoli più promettenti della nuova rivoluzionaria *line-up* Koei. Un gioco che ci auguriamo venga presto convertito anche per il mercato occidentale.

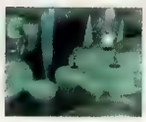


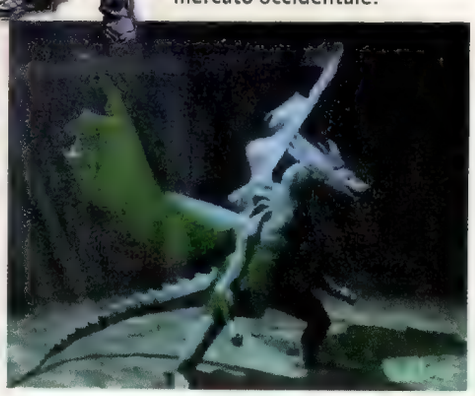






Il sistema di combattimento di Zill O'll appare molto simile a quello di Final Fantasy VII.





Titolo : Zill O'll
Casa : Koei
Uscita : Autunno
N° Giocatori: 1
Genere : RPG

SULLE STRADE DI LOS ANGELES C'È UNA SOLA LEGGE....

LA LEGGE DELLE BANDE

MANUALE IN ITALIANO

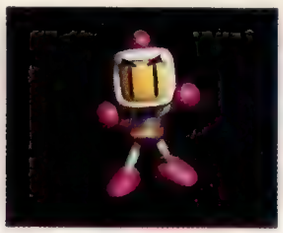
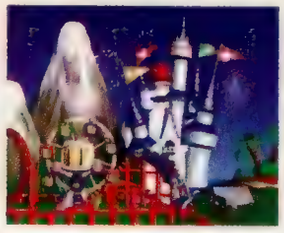
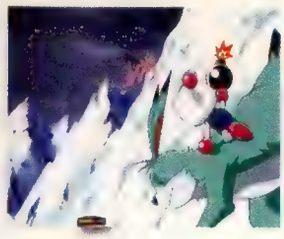
Combatti per la sopravvivenza con la tua banda di 16 warriors.
Ognuno con le sue mosse speciali e le sue tecniche di lotta preferite:
karate, jujitsu, kung fu, wrestling, taekwondo.
Da Malibu Beach a Chinatown, in 12 arene spettacolari,
a ritmo del rock delle nuove band di Los Angeles,
incalza la lotta per la sopravvivenza.
La lotta più veloce in 3D mai vista su PlayStation.

PlayStation

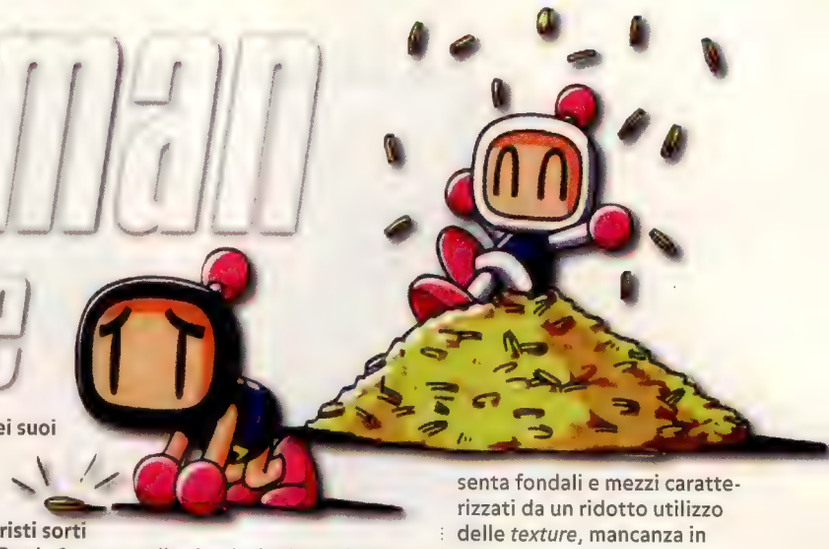
THQ

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

Bomberman Phantasy Race



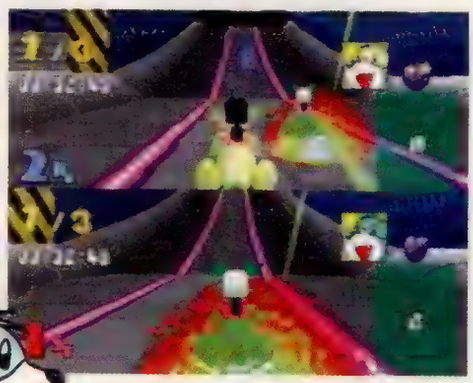
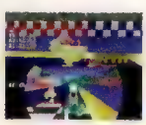
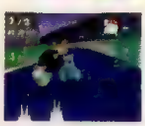
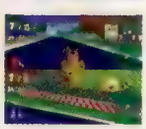
LA SOMIGLIANZA CON MARIO KART È PALESE.

Reduce dalla recente simulazione di guerra, il bombarolo Hudson si appresta a partecipare a una gara automobilistica chiaramente ispirata al riuscito *Super Mario Kart* di Nintendo. *Bomberman Phantasy Race* rappresenta un nuovo tentativo da parte di Hudson di sperimentare generi a lei meno noti sfruttando la popolarità di uno dei suoi personaggi più caratteristici. Auguriamoci che il tutto non segua le tristi sorti del simile *Rockman Battle & Chase* di Capcom...

Hudson ha già prodotto numerosi giochi basati su Bomberman, dalle simulazioni strategiche ai giochi d'azione poligonali e ognuno di questi titoli conteneva parte del sistema di gioco originale. Medesima sorte è toccata a *Bomberman Phantasy Race,* che utilizza il classico sistema di battaglia che ha caratterizzato il primo *Bomberman*. Il giocatore può scegliere il proprio Bomberman fra una rosa di sei personaggi, il cui nome può essere modificato. Nella gara si affrontano numerosi bizzarri animali appartenenti al mondo di *Bomberman*: tra questi vi sono sia animali riconoscibili come i canguri che esseri meno ortodossi come il difficilmente identificabile Tila. Il gioco non sembra presentare limiti di tempo o i classici *checkpoint* presenti nelle simulazioni *arcade*: come in *Super Mario Kart* i concorrenti possono ostacolarsi a vicenda utilizzando svariati oggetti, comprese le classiche bombe. I circuiti presentano un elevato numero di ostacoli come fiumi e ponti; è anche probabile la presenza di aree segrete e scorciatoie. Tra le modalità di gioco disponibili abbiamo una gara particolare in cui il giocatore deve collezionare monete: il denaro accumulato può poi essere scommesso nel *versus mode*.

Dal punto di vista grafico *Bomberman Phantasy Race* presenta fondali e mezzi caratterizzati da un ridotto utilizzo delle *texture*, mancanza in parte compensata dall'ampio uso di sfumature. Il gioco verrà distribuito in Giappone a partire da quest'estate; un adattamento per il mercato europeo appare comunque molto probabile. Con *Bomberman Phantasy Race* Hudson ha chiaramente dimostrato di voler realizzare una linea di giochi dedicata al medesimo *target* di *Bomberman*, vale a dire un pubblico piuttosto giovane. Speriamo che questo non porti la casa nipponica ad accontentarsi di un livello qualitativo non elevato...

I CONCORRENTI POSSONO COLPIRSI UTILIZZANDO SVARIATI TIPI DI ARMI.

L'ASPETTO GRAFICO DEL GIOCO RIVELA IL SUO TARGET NON ELEVATO.

LA MODALITÀ MULTI-GIOCATORE È LIMITATA A DUE PERSONE.

Titolo : BOMBERMAN P. RACE
Casa : HUDSON
Uscita : ESTATE
N° Giocatori: 1-2
Genere : RACING

Speedfight 50cc: per scelta non per caso!

(Tutta la Formula Uno in 50cc)

Speedfight è l'evoluzione diretta dell'impegno **Peugeot** in F1.

- Freno a disco anteriore (anche posteriore nella versione raffreddata a liquido).
- Forcella monobraccio.
- Monoammortizzatore regolabile in precarico.
- Disponibile anche nella versione 100cc.

Finanziamenti agevolati!!

Per maggiori informazioni rivolgiti al tuo concessionario **Peugeot Motocycles**.

PEUGEOT

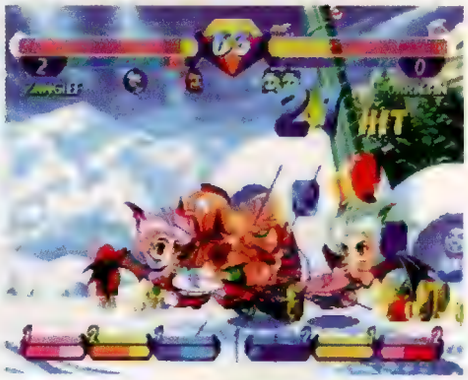
Per scelta non per caso

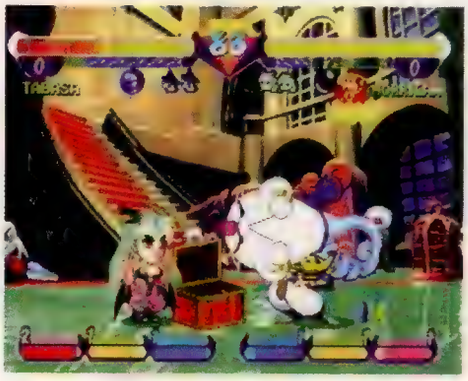
Peugeot Motocycles Italia S.p.A. 20030 Seiano (MI) e tel. 02-95981101

www.paginegialle.it/peugeotmotocycles

PEUGEOT MOTOCYCLES SISTEMA QUALITÀ CERTIFICATO ISO 9001

Pocket Fighter





I parodistico picchiaduro a incontri *Pocket Fighter* si appresta a raggiungere PlayStation: un'ennesima sfida da parte di Capcom ai limiti di memoria della macchina Sony, affrontata dalla casa di Osaka con la professionalità che l'ha sempre contraddistinta. Modalità di gioco aggiuntive e *demo* giocabili caratterizzeranno infatti questa versione casalinga, pensata per soddisfare al meglio i numerosi fan del *coin-op*.

Distribuito lo scorso anno nelle sale giochi nipponiche, *Pocket Fighter* (*Gem Fighter* in Occidente) ha rappresentato una ventata d'aria fresca nell'infinita serie di *Street Fighter*. Questa parodia dei classici picchiaduro Capcom vanta dieci personaggi presi dalle serie di *Street Fighter*, *Vampire Savior* e *Warzard*. La caratterizzazione dei personaggi ricorda molto quella di *Super Puzzle Fighter* da cui sono stati chiaramente tratti alcuni dei personaggi del gioco. I controlli del gioco hanno subito una notevole semplificazione rispetto ai *beat'em up* e ora si basano su tre pulsanti: calcio, pugno e colpo speciale.

L'innovazione principale introdotta con il gioco è il sistema *Cosplay* (*Custume Player*), termine che in Giappone indica la moda diffusa tra i maniaci di videogiochi e *anime* di travestirsi con i costumi dei loro personaggi preferiti. In *Pocket Fighter* ogni personaggio ha la possibilità di cambiare il proprio costume: premendo uno dei tre pulsanti dopo aver eseguito una *Flash Combo* si sceglie il costume desiderato.

L'esecuzione dell'attacco si diversifica a seconda dell'abito che avete scelto. Questi colpi speciali sono caratterizzati da un'estrema bizzarria e comicità nel classico stile parodistico nipponico. Un altro elemento caratteristico del gioco, ispirato da *Super Puzzle Fighter* e *Marvel Super Heroes*, consiste nella possibilità di collezionare gemme durante il gioco: l'acquisizione di queste pietre consente al giocatore di aumentare la propria velocità, nonché di incrementare il proprio potere offensivo. E' inoltre possibile rubare le gemme all'avversario dopo averlo stordito. Tra le modalità aggiuntive disponibili nella versione PlayStation abbiamo il *Fighter Maker Mode*, nel quale è possibile creare il proprio personaggio rispondendo a una serie di domande sulla personalità. Sembra però che i personaggi così creati combatteranno tra loro gestiti unicamente dalla CPU. Ad uso esclusivo della versione PlayStation sarà anche una demo giocabile dell'attesissimo *Shiritsu Justice Gakuen* (*Rival School United Fate*): grazie a questo gioco dimostrativo è possibile provare la futura conversione del suddetto picchiaduro poligonale Capcom combattendo contro la CPU usando Batsu o Hinata. Ci è inoltre consentito di vedere una descrizione del sistema di controllo dei personaggi e osservare alcuni filmati in FMV. *Pocket Fighter* sarà distribuito in Giappone a partire dall'undici giugno. La versione occidentale del gioco non dovrebbe farsi attendere molto: non è però chiaro se conterrà la *demo* giocabile di *Rival School*.

Gli attacchi speciali sono particolarmente buffi.

Titolo : **Pocket Fighter**
Casa : **Capcom**
Uscita : **11 Giugno**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Prestando particolare attenzione, nei fondali è possibile notare numerosi personaggi del mondo Capcom.

Playstation + dual shock a 299.000* lire.

(*Prezzo consigliato)

VIBRAZIONI POSITIVE

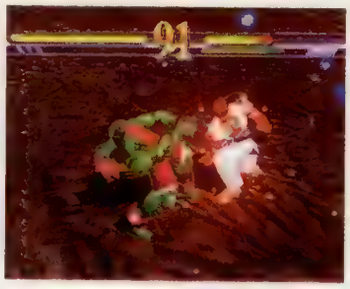
in omaggio.

SONY

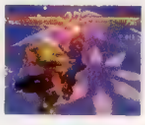
PlayStation

C'è un'unica Playstation. C'è un unico dual shock, il controller che trasmette alle tue mani ogni sensazione di gioco. E oggi c'è un unico pack che li contiene entrambi e, guarda guarda, a un prezzo unico.

e Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni in citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it.



Street Fighter EX 2

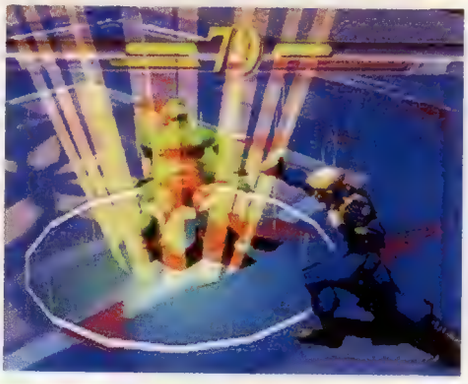


Street Fighter EX 2 *appare più dettagliato e spettacolare del precedente episodio.*

I dettagli riguardanti la conversione per PlayStation del gioco non sono ancora stati annunciati...

Dopo il successo del precedente episodio, la realizzazione di un *sequel* della versione poligonale di *Street Fighter* di Arika era solo questione di tempo. *Street Fighter EX 2* riprende la riuscita meccanica di gioco del precedente episodio, proponendo svariati miglioramenti tecnici e grafici, oltre che alcuni nuovi agguerriti *street fighters*.

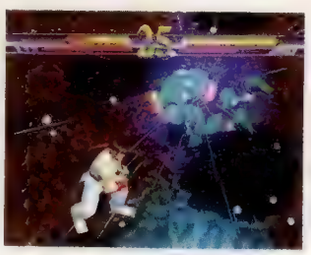
Composto da ex-collaboratori di Capcom e Square, Arika è un piccolo team di sviluppo che a sede a Ebisu in uffici precedentemente appartenuti a Square.

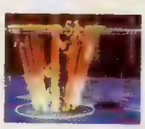


Sin dal primo *Street Fighter* poligonale, Arika ha chiaramente dimostrato di voler realizzare picchiaduro pensati principalmente per gli appassionati del genere, a costo di penalizzare i principianti: le innovazioni introdotte con *Street Fighter EX* avevano infatti principalmente questo scopo. La tendenza è rimasta immutata anche nella programmazione di questo *sequel*. Le regole di base sono le stesse dei precedenti *Street Fighter*: gli scontri si dividono nei classici due *round*, mentre per terminare il gioco è necessario sconfiggere otto avversari. I personaggi presenti sono quattordici, dieci provenienti dallo scorso episodio e quattro nuovi. I primi sono Ryu, Ken, Chun-li, Guile, Dhalsim, Cracker Jack, Hokuto, Skullomania, Zangief e Doctrine Dark. Tra le nuove entrate abbiamo due vecchie conoscenze, Blanka e Balrog (Vega in Occidente), e gli inediti Hayate e Sharon: il primo è uno spadaccino giapponese, mentre la seconda è una agente di polizia della squadra narcotici. Il sistema di gioco comprende tutte le mosse speciali, *Super Combo*, *Guard Break* e *Super Cancel* presenti nel precedente episodio; tra le innovazioni abbiamo la possibilità di unire a *Super Combo* e attacchi speciali una *Guard Break*, eseguendo così una *Cancel Break*. E' stato inoltre iaggiunto un sistema d'attacco simile al *Custom Combo* introdotto con *Street Fighter Zero 2*: chiamato *Excel*, consente di eseguire, limitatamente a un certo periodo di tempo, una serie di attacchi a velocità elevata. Le *Excel* possono essere anche unite alle *Super Combo* allo scopo d'infliggere un danno di maggiore entità all'avversario. Durante l'esecuzione dell'*Excel* i personaggi vengono trasportati in un una zona chiamata *Excel Dimension*, il cui aspetto ricorda molto il fondale che appare durante le *Special Arts* di *Street Fighter 3*. Anche l'interfaccia di gioco vanta alcune modifiche: il tipo di tecnica utilizzata e il numero di *super gauge* acquisite vengono ora evidenziate mediante scritte che appaiono sullo schermo. Nuovamente presente anche la fase di replay dotata d'inquadrature dinamiche. Graficamente parlando, *SFEX 2* risulta estremamente più curato dell'episodio precedente. Numerosi effetti speciali sono stati aggiunti per incrementare la spettacolarità degli attacchi: particolarmente divertente è una mossa che consente di scagliare l'avversario contro la telecamera virtuale che inquadra l'arena di gioco causandone la rottura del vetro. *SFEX 2* è stato distribuito nelle sale giochi giapponesi a partire dall'undici maggio. Nessun dettaglio è stato fornito da Capcom circa l'adattamento del gioco per PlayStation. Date le differenze tecniche tra il *coin-op* e la macchina Sony, non si tratterà sicuramente di una conversione facile...

Street Fighter EX 2 *vede il ritorno all'azione di Blanka e Balrog.*

Il numero di tecniche speciali concatenabili è aumentato di brutto!



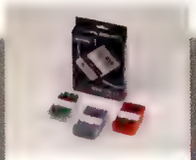


Titolo : **Street Fighter EX 2**
Casa : **Capcom**
Uscita : **11 Maggio**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Picchiaduro**

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

MEMORY CARD
256 K NINTENDO 64


MEMORY CARD
240 BLOCCHI PLAYSTATION

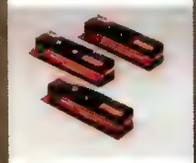
MEMORY CARD
15 BLOCCHI PLAYSTATION

MEMORY CARD PLUS
NINTENDO 64

JOLT PACK

ADVANCED JOLT PACK

CAVI PLAYSTATION


CAVI LINK GAMEBOY

JOYPAD SUPER NINTENDO

JOYPAD IBM

CONTROLLER PLUS COLORATI
PLAYSTATION

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION

CONTROLLER PLAYSTATION
SPECIAL EDITION & CLASSIC EDITION

DUAL PACK PLAYSTATION

REAL ARCADE GUN

BIOGRIP PLAYSTATION

JOYPAD MEGA DRIVE

EXPLORER SATURN

Chi ha salvato Lara Croft?

SPECIAL EDITION GIUGNO '98

In esclusiva da Joytech & DB-Line : **Italy Memory Card & Joypad World Cup**

- PlayStation Football Special Edition Controller Plus con Turbo e Slow Motion feautures
- Italy Memory Card Special Edition up to 15 game saves

La nostra squadra di salvataggio!

Le memory card Joytech hanno un assortimento di colori vastissimo, sono disponibili per Playstation nella versione a 15 e a 240 blocchi di salvataggio, per Sega Saturn nella versione 8 mega e per Nintendo 64 nelle versioni a 256 k e a 1 mega.

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

E' UN ESCLUSIVA:

Db-Line

DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000 - TEL. RIVENDITORI 0332/749050
FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - email: info@dbline.it

JOY TECH EUROPE

NOMI E MARCHI CITATI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AVENTI DIRITTO.

America's Most Wanted

Non vedo l'ora. Manca davvero pochissimo all'*Electronic Entertainment Expo*: anzi, quando leggerete queste righe si sarà appena concluso.

Come puntualmente accade, l'attesa per gli eventi videoludici dell'anno, la presentazione ufficiale dei nuovi prodotti che rivoluzioneranno il futuro del divertimento elettronico, è praticamente insostenibile. Esperti del settore e appassionati hanno formulato a questo punto una lista di prodotti possibili/eventuali/futuribili di cui attendono con ansia una presentazione ufficiale. A volte l'attesa viene premiata, altre volte totalmente delusa (com'è stato il caso degli assentissimi ***Virtua Fighter III*** e ***Zelda*** in versione giocabile all'*E3* dell'anno scorso), altre ancora arrivano sorprese totalmente inaspettate-tipo-fulmine-a-ciel-sereno (come il lancio anticipato del Saturn nel '95). Tra le incognite più attese di quest'anno a livello hardware possiamo annoverare la console multipiattaforma *Project X*, la nuova macchina Sega, il Gameboy a colori e, perché no, il *DD64*. E' appena stato ufficialmente annunciato che il *Project X* sarà dato in pasto alla stampa internazionale (e ad eventuali nuovi sviluppatori di software) proprio nel corso dell'*E3*. Confermato l'arrivo nei negozi per Natale '98. Ultima chicca: sarà dotato di un modem incorporato per giochi *multiplayer on-line*. Posso dare per certa la partecipazione di Jeff Minter e del *demo* giocabile del suo ultimo parto/*killer application*, che ORIGINALISSIMAMENTE si chiamerà... ***Tempest 3000***. Speriamo sia di buon auspicio, migliore di quanto non lo sia stato la sua precedente creatura, ***Tempest 2000*** sul defuntissimo Jaguar. E non vorrei dirlo apertamente, ma persino io che sono un retromaniaco mi sono rotto di ***Tempest*** in tutte le sue varianti... Ben più incerta appare invece la presenza del successore del Saturn. Il *Katana*-o-chiamatelo-come-volete è stato il grande assente al *Tokio Game Show* di primavera. Plausibile, perché di fatto il Saturn sta andando ancora piuttosto bene in Giappone, è in Nord America che è morto: avrebbe quindi senso che la nuova console facesse la propria comparsa ufficiale in USA prima che nel resto del mondo. Per quanto riguarda eventuali apparizioni sul *DD64,* a mio modestissimo parere, quelle di Medjugorie e affini sono da ritenersi meno improbabili.

Cos'altro mi piacerebbe si materializzasse all'*E3*? Qualche periferica originale in grado di ridar vita a vecchi sistemi (ok, "vecchi" in termini di mercato, solo un paio di anni), qualcosa tipo la *Gameboy Camera,* ma per Sony o N64. Ho nostalgia di un bel robottino interattivo come il *R.O.B.* (*Robotic Operating Buddy*, "amico robotico operativo") sul vecchio NES. Oppureuna bella novità hardware totalmente inattesa e rivoluzionaria, come una PlayStation portatile con schermo LCD. O magari, per dire, un qualche segretissimo aggeggio a basso costo per Saturn che ci permetta di continuare a divertirci per un altro annetto con questo rantolante sistema, prima di rimpiazzarlo con un *Katana* nuovo fiammante. Seeeeeeeee, vabbé, ho capito, favole. Come dire che Cappuccetto Rosso vive nel bosco dietro a casa mia, e gode di ottima salute, grazie.

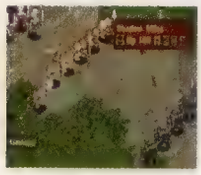
Per il resto, il software videogiocoso dell'estate statunitense è come al solito pesantemente orientato verso le simulazioni sportive. Se dovessi mai scrivere un trattato di economia videoludica globale, la prima legge sul mercato americano sarebbe riassumibile nel seguente assioma: se è un gioco sportivo, si vende senz'altro. Corollario: se è estate, bisogna vendere giochi sportivi. Insomma, o si sta fuori a giocare a baseball, basket, golf o persino all'esoticissimo (per i bistecconi *yankee*) calcio, oppure, se proprio si deve, si sta in casa a sfidare gli amici agli stessi sport. Su PlayStation sono previsti ***Adidas Power Soccer '98*** (Psygnosis), ***Dead Ball Zone*** (sport futuristico ribattezzato *"lo **Speedball 2** della nuova generazione"*, un giochillo violentuccio alla ***Rollerball*** che girava su Amiga e ST), ***Fox Sports Golf, Fox Sports Soccer, Hardball 6*** e ***NBA Jam '98***, quest'ultimo anche per N64. Su Nintendo arrivano ***All Star Baseball*** e ***Mike Piazza Strike Zone***. Seconda buona regola del mercato americano: i giochi di corsa non falliscono mai, si vendono anche se sono osceni.

Prova del nove: persino ***Cruisin' USA*** si è venduto a camionate. *Et voilà*, eccovi ***Vivid Racing*** su PlayStation (di Ubisoft, rinviato sin dall'autunno scorso) e ***Off Road Challenge*** e ***GT64 Championship Edition*** su N64.

Terza regola del mercato americano: in estate, tanto per tenere in caldo i videogiocatori e rammentargli che svuotare periodicamente il portafogli per nutrire la loro console è sano e fa bene, poche uscite centellinate ma di sicuro effetto. E beccatevi per PlayStation ***MegaMan Legends*** (ma spunterà poi davvero prima dell'autunno, checché ne dicano?), ***Azure Dreams*** di Konami e ***Grandstream Saga*** diTHQ, questi due rappresentanti la quarta, recentissima regola del mercato americano: *"ma chi l'aveva detto che gli RPG non tirano in USA?"*.

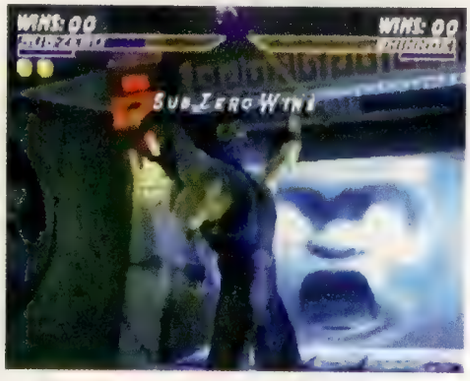
Pare anche che arrivi, in contemporanea al mercato giapponese (il che rappresenterebbe un'innovazione notevole) ***Kartia***, ovvero ***Rebus***, RPG della Atlus dai creatori di ***Ogre Battle***, disegnato da Yoshitaka Anamo, artista *manga* oggetto di vero culto in Giappone e US. Se possedete un N64, ***Banjo-Kazooie, Mortal Kombat 4*** e ***Mission Impossible*** dovrebbero tenervi più che occupati nei mesetti caldi.

Quinta, segretissima legge del mercato americano: se un prodotto è scadentuccio, o semplicemente vecchiotto, o non molto eccitante, rifilatelo durante l'estate: magari qualche disperato (perché tanto esce poca roba e col contagocce) lo compra... E, GUARDA CHE COMBINAZIONE, mi viene spontaneo di citare, GUARDA CASO a questo punto, ***Jersey Devil*** (che all'*E3* dell'anno scorso sembrava molto più laido di, udite udite, ***Rascal***, a meno che non sia intervenuto un miracolo nel frattempo...) per Sony; ***Chopper Attack, Bust-a-Move 2*** (con soli 3.000 eoni di ritardo rispetto alle altre console, *uau*...) e ***Superman*** (che ora pare diventato un'avventura-picchiaduro alla ***Tartarughe Ninja*** sul vecchio NES, ma ambientata a Legolandia tanto è blocchettosa) per Nintendo. Sesta, tacita regola del mercato americano: non fidarsi dei prodotti europei, meglio rifilarli durante periodi di magra come giugno e luglio. Così ***N20: Nitrous Oxide***, della britannica Gremlin, finirà probabilmente per avere una colonna sonora diversa dalla versione europea (piccolo Didimian volo pindarico: e sai che disastro, la musica pop americana in generale è uno sfacelo. Toglietevi dalla zucca ogni mito sul panorama musicale USA. Ascoltate ad



Dai creatori di* Tactics Ogre, *e disegnato da* Yoshitaka Anamo, Kartia/Rebus *sembra più che promettente.

Un RPG che si autodefinisce "la vera vita"? Uh,* Real Life Azure Dreams *mi suona UN POCHINO pericoloso. Il titolo Konami combina classici elementi di RPG isometrico con l'allevamento di mostri e la costruzione di città.



Mortal Kombat 4 *per PlayStation. Non so voi, ma ogni volta che vedo una nuova versione di* MK *mi chiedo se verso il 2020 giocheremo a* Mortal Kombat 534... *Spero proprio di NO!*

OGNI VOLTA CHE VEDO FOTO DI MISSION IMPOSSIBLE *PER N64 NON POSSO FARE A MENO DI CHIEDERMI SE NON SARÀ IL CUGINO POVERO DI 007...*

esempio una stazione radio qualsiasi: da piangere. Sempre le solite quattro baggianate funky, o *alternative*, o retro, o R&B. Pallosissime e senza un pizzico di fantasia, DJ con un senso dell'umorismo da commettere harakiri all'istante. Magari è un problema del repressissimo New England (non esistono *network* a livello nazionale), ma anche in California la situazione non mi sembrava molto diversa... Morale: ascoltatevi RTL e Radio Deejay e gioite, eheheh...). E` il caso anche di *War Games: Defcon 1* (PlayStation), della MGM Interactive, *arcade/strategy* interattivo basato sul film del 1983. Ma c'è anche qualche genuina incognita, giochi che finché non ci si mettono fisicamente le mani sopra, e fino a prova contraria, potrebbero rivelarsi gradevoli: *Quest 64, Iggy's Reckin' Balls* (N64) e *Wetrix* (N64). Quest'ultimo, tranne una vaga assonanza, non ha nulla a che vedere con *Tetris*. E' un bizzarrissimo *puzzle/strategy game* in cui bisogna costruire dighe e terrapieni per impedire allagamenti... Boh, non suona molto divertente, ma che ne so, magari tra un mesetto a quest'ora i Nintendomaniaci di tutto il mondo saranno tutti a giocare ai contadini olandesi...

PORCATINE E VARIA UMANITÀ

Cosa fa tremendamente *chic* bere, qui in America, da qualche anno a questa parte? Ma espresso e cappuccino, ovvio, no? E come li possiamo biasimare, i nostri fratelli bistecconi, vista la risciacquatura di piatti che loro chiamavano caffè prima che l'Italiana cultura giungesse a civilizzarli? Il posto che preferisco per gustarmi una ragionevole versione della nostra tazzina di caffè è la famosissima catena *Starbucks*. Sciccosa oltre il normale, tanto per ricordare ai consumatori di infusi di chicchi che stanno per partecipare a un rituale sofisticatissimo in quanto europeo, ci si possono passare anche delle ore a leggersi libri e giornali: altro che la nostra tazzulella ingollata di colpo e al banco... Ma non temete, vendono anche americanate immonde. Una tra tutte: il *Frappuccino ©*. Non bisogna essere aquile per capire che è un cappuccino fatto a frappè(o viceversa), ma forse non immaginate che viene POI aromatizzato a gusti tipo lampone, cioccolato e menta, vaniglia e mirtillo... Ma come caspiterina fa a piacere tanto a Simon (il *Rumba Frappuccino*, con le scaglie di cioccolato, è una delle gioie della vita, caro Didimo, quasi quasi mi metto ad importarlo in Italia... NdSimon)? Beh, sempre meglio della versione della catena concorrente *Dunkin' Donuts*, specializzata in quella che è definibile una taroccatura plastificata/cartonificata/francamente orripile dei nostri sublimi, celestiali, teofanici, bomboloni. Insomma, qualcuno spieghi a *Dunkin' Donuts* che se proprio vogliono giocare a italianeggiare, il loro Frappuccino NON POSSONO chiamarlo come l'hanno chiamato, ovvero *Caffè Coolatta*. Pronunciato proprio come credete voi... E per la serie "moda americana assolutamente improponibile in Italia", cosa va di moda tra I giovani USA adesso? Ma i sandali! Un momento, non i comodissimi Teva, e neppure quelli da tedesconi, austeri ma funzionali. Nononono, invece trattasi di sandalacci di plasticaccia, proprio gli orrendi infradito o le penosissime ciabattone tipo piscina. E mica al mare, in piena città...
See ya!

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

ALTRO CHE IL CAPPUCCINO DEL BAR! UN BEL FRAPPUCCINO DI STARBUCKS ALLA VANIGLIA E MIRTILLO, BELLO GHIACCIATO, DA COLLASSO E COMA DIABETICO ISTANTANEI... DISPONIBILE ANCHE IN BOTTIGLIA (VEDI SOTTO).

NIGHTMARE GAMES

CONSOLE E VIDEOGIOCHI
Via del Can Bianco, 19 • Pistoia
Tel. (0573) 28203 • Fax (0573) 509833
Lunedì mattina chiuso

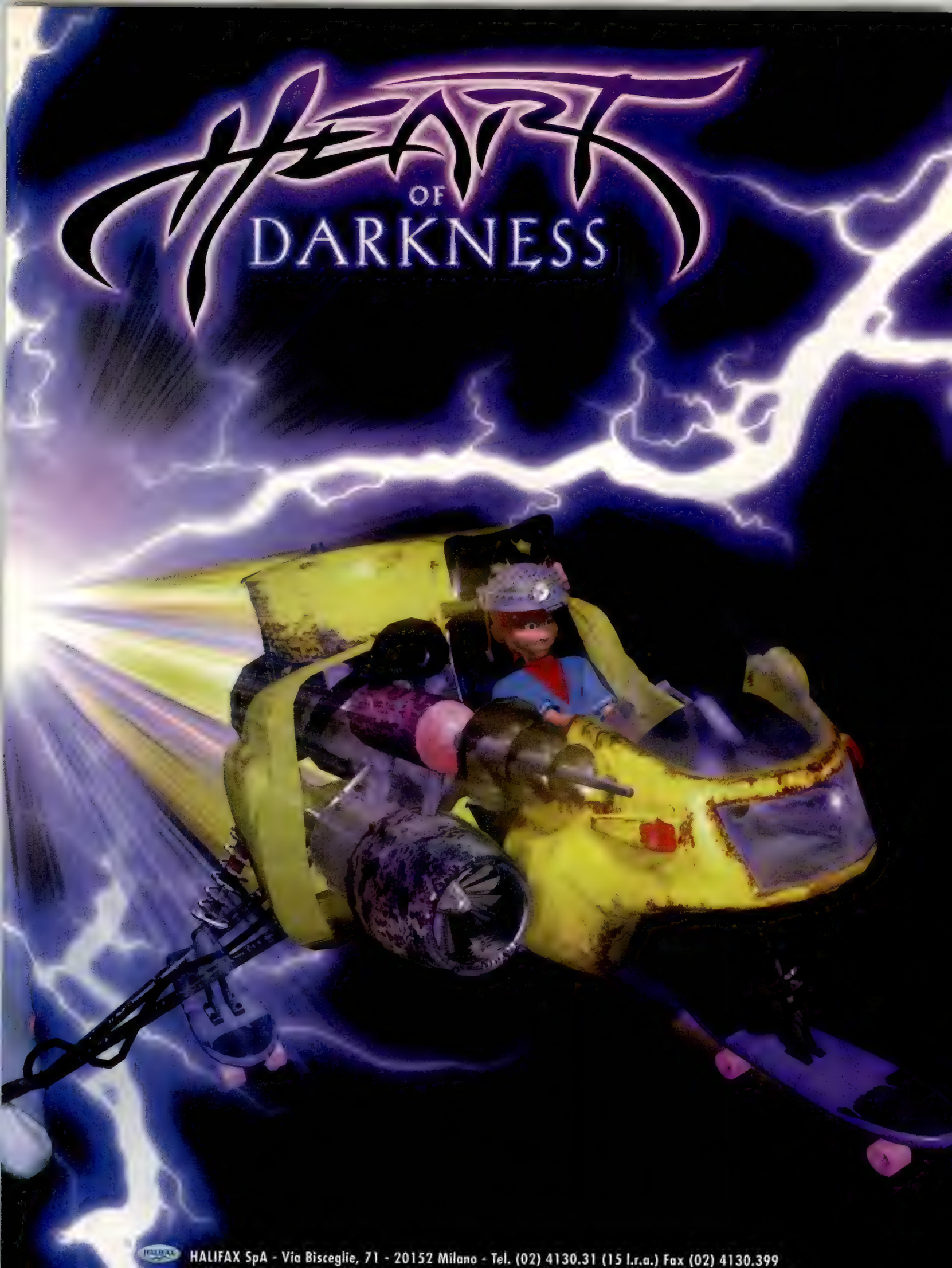
&

CONSOLE GAMES
VENDITA VIDEOGIOCHI CONSOLE
Via Empolese, 36 • 51015 • Monsummano T. (PT)
Tel. (0572) 953618 • Fax. (0572) 951864
A 2Km dall'uscita del casello
di Montecatini Terme • Ampio parcheggio
Aperto la domenica • Chiuso il martedì

NINTENDO64
PlayStation
MEGADRIVE
SUPERNINTENDO
GAMEBOY
CDROM
SEGA SATURN

PLAYSTATION	L. 289.000
TEKKEN 3 USA	L. 109.000
TOMMY MAKINEN RALLY	telefonare
WORLD CUP '98	telefonare
BUSHIDO BLADE	L. 79.900

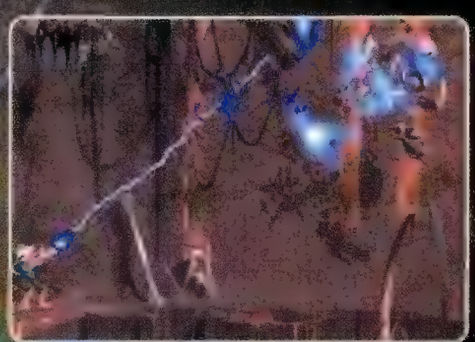
CONSOLE E VIDEOGIOCHI, GADGETS
IMPORTAZIONE DIRETTA DA JAP USA
ARRIVI SETTIMALI
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
PERMUTA DELL'USATO
VENDITA RATEALE IN SEDE
DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI
ADESSO NIGHTMARE GAMES È ANCHE SOFTAIR

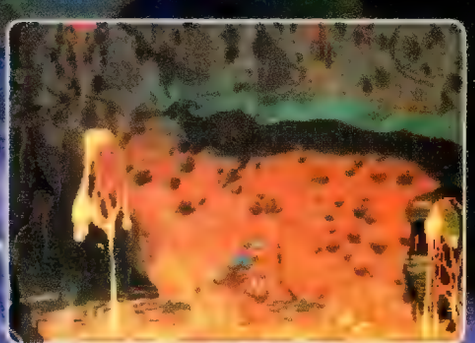
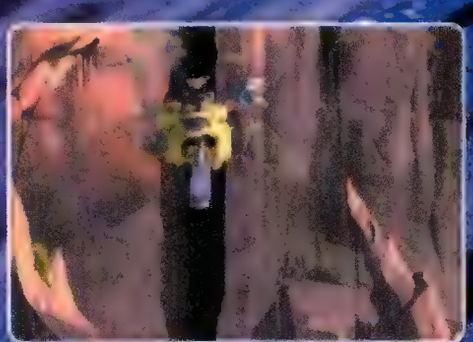


HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

Heart of Darkness, un mondo spaventoso si nasconde nel Cuore delle Tenebre.
Vi regna il Padrone, con una potenza sconfinata, pari solo alla sua crudeltà.
A capo di un esercito di demoni affamati, insegue il giovane Andy, che è venuto a liberare
il suo cane Whisky. Solo tu puoi aiutarlo ad affrontare quest'incubo!
Sorprese mozzafiato, mostri ripugnanti dall'aspetto [illegible], personaggi pieni d'ironia...
E' Heart of Darkness... candidato ad essere [illegible] form di sempre.

- Scenari sbalorditivi traboccanti di meccanismi [illegible] e di trappole ingegnose
- 176 quadri e oltre 30 minuti di sequenze cinematografiche
- Ideato dai creatori di Another World e Flashback
- Musica di Bruce Broughton, interpretata da un'orchestra sinfonica



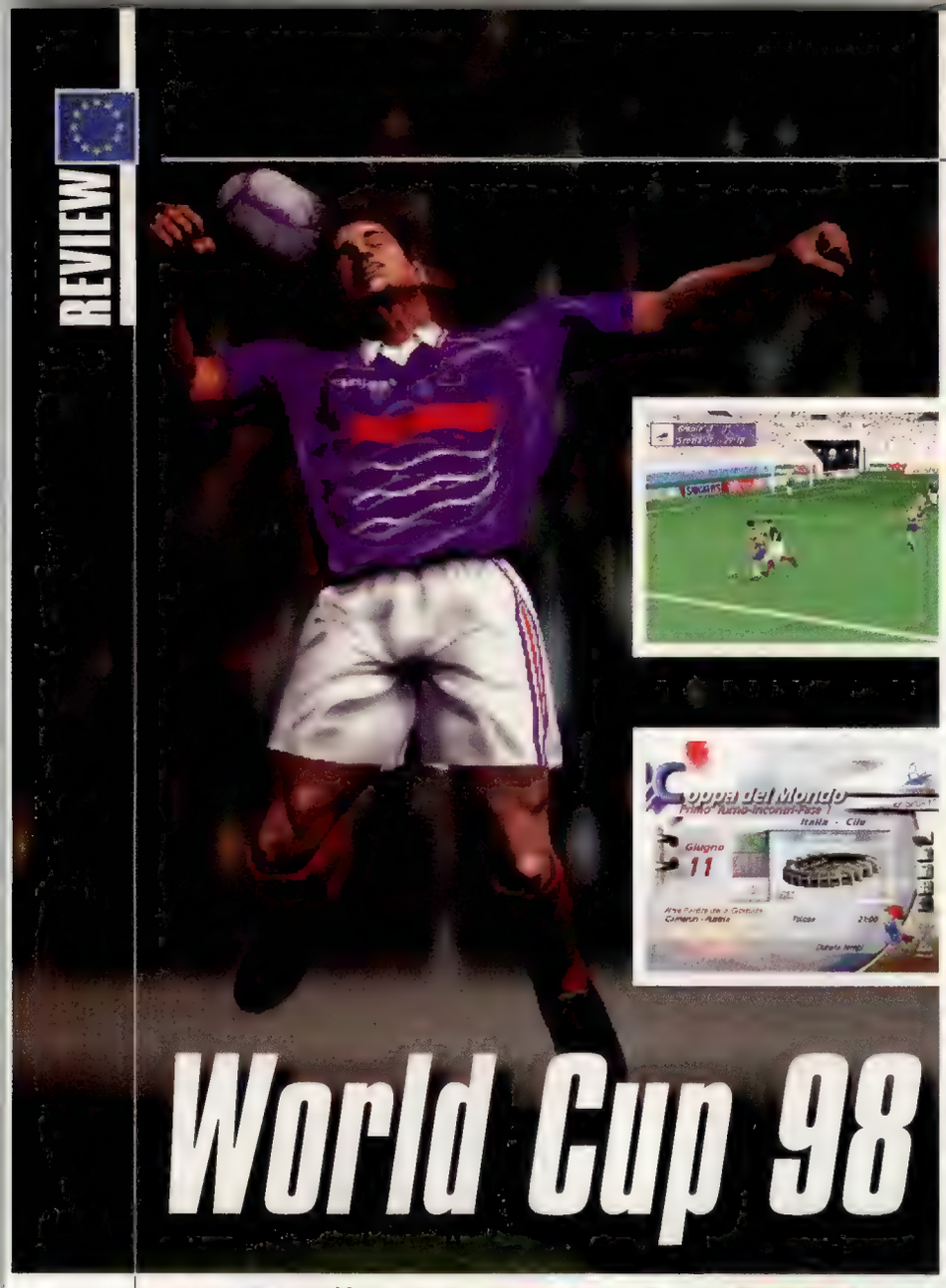



© 1998 AMAZING STUDIO - INFOGRAMES - All rights reserved. "PS" and Playstation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ocean
www.heartofdarkness.com

PlayStation
PC CD
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX
www.halifax.it



World Cup 98

Per chiunque se ne intenda anche superficialmente di calcio, la sigla FIFA è sinonimo della federazione mondiale del gioco del calcio. Chiunque invece sia appassionato di *videogames* troverà più naturale associare il nome FIFA al titolo di un'interminabile saga di videogiochi calcistici di Electronic Arts.
Sono passati ormai diversi anni dal giorno in cui il capostipite di questa serie esordì sui monitor degli appassionati di tutto il mondo ed è sinceramente difficile tenere il conto delle innumerevoli *update* che, stagione dopo stagione, hanno visto la luce praticamente su tutte le piattaforme videoludiche disponibili sul mercato, vendendo ogni volta un'innumerevole quantità di copie. Da una parte bisogna effettivamente dare atto a Electronic Arts di avere introdotto nel campo delle simulazioni calcistiche (con i primi capitoli della serie) delle novità che avrebbero sensibilmente rivoluzionato tutta la produzione successiva del genere: per la prima volta le partite simulate si svolgevano all'interno di stadi tridimensionali, con la conseguente possibilità di seguire l'azione da diverse prospettive grazie all'aiuto di alcune "telecamere virtuali": l'impressione era quella di assistere a un incontro vero e proprio ripreso in televisione. D'altra parte è necessario anche dire che i numerosi *sequel* usciti in questi anni hanno in più di un'occasione profondamente deluso le aspettative dei videogiocatori, proponendo ogni volta titoli che si differenziavano solo minimamente rispetto ai propri predecessori, senza apportare eclatanti innovazioni a livello di realizzazione tecnica (gli effetti di rotazione della telecamera sono ormai diventati un requisito minimo di ogni titolo sportivo) e di meccanica di gioco, ma limitandosi principalmente ad aggiornare a ogni nuova uscita i vari *database* di giocatori e squadre. La domanda giunge a questo punto spontanea: ce la farà l'ultimo nato della serie (che stranamente non si chiama *FIFA World Cup 98*, ma semplicemente *World Cup 98*) a rompere la tradizione e ad affermarsi come un titolo veramente nuovo e valido senza limitarsi a sfruttare la fama dei propri predecessori? Continuate nella lettura e lo saprete...

SEGUENDO LA TRADIZIONE ELECRONIC ARTS, I MENU SONO SEMPRE COMPLETISSIMI.

I REPLAY CONSENTONO DI RIVEDERE I GOL PIÙ BELLI (E I FALLI DA RIGORE!) DA QUALSIASI ANGOLAZIONE.

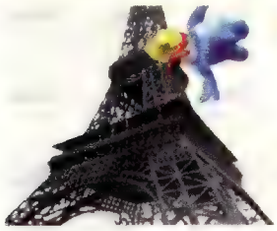
TUTTO PIÙ!

Una caratteristica comune a tutte le produzioni sportive targate Electronic Arts è costituita dalla grandissima cura impiegata nella realizzazione di tutto ciò che costituisce il "contorno" dell'evento ludico vero e proprio: FMV introduttivi, schermate riassuntive, tabelle statistiche, *editor* per la customizzazione del gioco e così via. Anche in *World Cup 98* tale tradizione pare essere stata confermata: poco dopo aver introdotto il CD nella console, ecco uno stupendo filmato che, inframmezzando immagini realizzate in computer grafica ad azioni di gioco "vere", ci conduce, insieme alla... ehm... "simpatica" mascotte Footix, fino alla schermata delle opzioni. Il dettaglio con cui è stata realizzata tale introduzione è veramente notevole, al punto che penso non sfigurerebbe se paragonato a uno di quei filmati che, se avete buona memoria, apparivano

PER ME UNA BELLA SFUMATURA ALTA, GRAZIE.

LE FOTO NON RENDONO L'IDEA DELLA CATTIVA ANIMAZIONE DEI GIOCATORI.

Titolo : WORLD CUP 98
Casa : ELECTRONIC ARTS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-8
Genere : SPORTIVO



nelle ultime edizioni dei Mondiali con il compito di aprire i vari collegamenti con gli stadi appena prima dell'inizio delle partite. Anche l'accompagnamento sonoro è particolarmente trascinante: il motivo conduttore di tutto il gioco è costituito dalla celeberrima *Tubthumping* dei Chumbawamba che si alterna, a seconda delle schermate e dei FMV, con alcune tracce in stile Prodigy. Le opzioni presenti sono quelle che ormai si può dire rappresentino lo standard per le simulazioni calcistiche. È dunque possibile scegliere il tipo di competizione a cui partecipare (amichevole o Campionato del mondo), il livello di difficoltà, la durata dei tempi, le condizioni ambientali e così via. Una nota di merito spetta alla sezione dedicata all'*editor* delle squadre: i parametri con cui si può ridefinire ogni singolo giocatore sono veramente innumerevoli, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto fisico. Non solo sarete in grado di decidere il colore della pelle, ad esempio, dei vostri attaccanti, ma ne potrete scegliere anche l'acconciatura (si va dal "completamente pelato" alla Ronaldo al "doppio taglio senza sfumature" in stile teppistello di periferia) e il tipo di barba (pizzetto, solo baffi, peluria appena accennata, barba da uomo delle caverne). Sempre per quanto riguarda i settaggi, è piuttosto interessante la presenza delle modalità "aiuto computer" e "handicap" che consentono di dare vita a sfide più equilibrate sia quando affrontate l'avversario elettronico che quando vi trovate a giocare con un amico dotato di un livello di abilità diverso dal vostro.

A TE LA PAROLA, GIACONDA

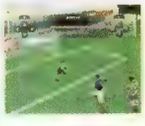
Quando vi sentirete pronti ad iniziare la competizione vera e propria (mi auguro che prima vi siate allenati adeguatamente nell'apposita sezione di *training*: non vorrete rischiare delle figuracce già alla vostra prima uscita!) vi resterà solo da selezionare la squadra con la quale avete intenzione di affrontare la Coppa del Mondo: una completissima schermata introduttiva con annesse informazioni statistiche e logistiche farà da preambolo a un altro bel filmato di presentazione della città e dello stadio in cui si svolgerà il vostro match. Una volta in campo, le prime cose che noterete saranno le familiari voci di Giacomo Bulgarelli e Massimo Caputi che si occuperanno di commentare le varie partite. Come succede in quasi tutti i giochi di questo genere, le parole dei telecronisti sono praticamente inutili e l'unico motivo per cui vale la pena di non escluderle dall'audio è che, ogni tanto, danno vita a siparietti piuttosto comici (spassosissimo quando Caputi, tutto esaltato, sul 5 a 0 per la mia squadra a tre minuti dalla fine dell'incontro, è riuscito a definire come "decisiva" una parata del portiere avversario...).

FINALMENTE IN CAMPO

È ora giunto il momento di esaminare la parte giocata vera e propria che, soprattutto in un titolo calcistico come questo, rappresenta l'elemento fondamentale. La prima cosa da dire è che sul piano della giocabilità ***World Cup 98*** sembra confermare quel *trend* positivo intravisto alcuni mesi fa in ***FIFA 98: Road to the World Cup***. L'azione di gioco si svolge in maniera abbastanza fluida ed è piuttosto facile acquisire già dalle prime partite una padronanza nei controlli tale da consentire la realizzazione di manovre corali con fitte reti di passaggi alla ricerca del giocatore smarcato per il tiro. Intendiamoci, il realismo e la plausibilità delle azioni rimangono sempre molto distanti dalla perfezione di ***ISS Pro***: capita spesso che il vostro attaccante, pur marcato da due o tre avversari, riesca a scagliare da fermo e da una distanza dalla porta di 30-40 metri delle incredibili bombe, rendendo quindi superfluo il tentativo di eseguire azioni più manovrate e avvolgenti al fine di aggirare la difesa dell'altra squadra. Per quanto riguarda la parte giocata però, la vera nota dolente è rappresentata dalla realizzazione tecnica dell'insieme. I giocatori sono disegnati e animati in maniera assai scadente e i loro movimenti sono decisamente innaturali: più che degli atleti impegnati alla caccia del pallone, ricordano rigidi e scattosi automi. Ai loro passi sul campo non corrisponde inoltre il reale spostamento del resto del corpo (l'effetto è, per intenderci, quello mostrato da Michael Jackson quando eseguiva il *moonwalk*) e sembra che tutti, invece di correre, si divertano a pattinare sul manto erboso. Il risultato finale è quindi piuttosto sgradevole da vedere, soprattutto se paragonato agli ultimi titoli Konami (attualmente il punto di riferimento del genere). Alla luce di tutto ciò, cosa dire se non che Electronic Arts ha perso con questo ***World Cup 98*** l'ennesima occasione per pubblicare una valida simulazione calcistica, limitandosi ancora una volta a sfruttare un'altisonante licenza (in questo caso addirittura quella dei Mondiali di calcio) per tentare di far passare inosservati alcuni notevoli limiti del prodotto.

MA CI CREDETE CHE IN FRANCIA HANNO FATTO UN MEGA-REFERENDUM PER CHIAMARE "FOOTIX" LA MASCOTTE DEI MONDIALI (PERALTRO VERAMENTE OSCENA... NDR)?

IGOR



IN CASO DI RIGORE PREMETE IL TASTO DI TIRO E DECIDETE LA DIREZIONE: IL PORTIERE HA UNA POSSIBILITÀ SU SEI DI INTERCETTARE LA PALLA.

Commento ***World Cup 98*** **è il classico esempio di come, soprattutto in un titolo calcistico, sia praticamente inutile realizzare introduzioni stupefacenti, *data base* completissimi, schermate delle opzioni che consentono il settaggio anche di minimi particolari, quando poi il gioco vero e proprio si rivela non all'altezza del "contorno". In** ***World Cup 98*** **si ha quasi l'impressione che, considerando la magnificenza spesa nell'allestire gli incredibili filmati e i completissimi menu introduttivi, la parte giocata del titolo sia stata considerata in fase di programmazione come un dettaglio marginale. Konami, con le sue ultime produzioni, sembra aver già capito che è vero il contrario: quando lo capirà anche Electronic Arts probabilmente ci troveremo tra le mani un vero capolavoro.**

PRO...

- *Stupendi filmati introduttivi*
- *È il gioco ufficiale dei Mondiali*

CONTRO...

- *Animazione dei calciatori mal riuscita*
- *Struttura di gioco ancora da rivedere*

LA PAGELLA...

Grafica	**72**
Sonoro	**84**
Giocabilità	**79**
Longevità	**70**
Originalità	**58**

78

Adidas Power Soccer 98

Di solito, quando si pensa all'arrivo della bella stagione, le uniche invasioni che ci vengono in mente sono quelle, ad esempio, dei turisti che si riversano a migliaia sulle spiagge per godersi le sospirate vacanze. Un'altra invasione caratteristica del periodo estivo potrebbe essere quella delle zanzare che, puntuali come un orologio svizzero, ogni anno si ripresentano con il primo caldo ad allietare le nostre serate all'aperto. Ma credo che la vera grande invasione per cui, in campo videoludico, verrà ricordata l'estate '98 sarà quella dei giochi di calcio...

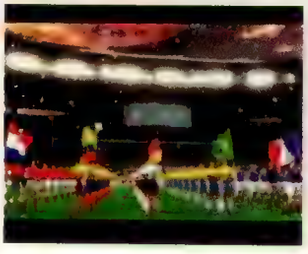
Mancano ormai pochi giorni all'inizio dei Campionati Mondiali e l'incredibile *business* che questo evento sta muovendo pare aver sconvolto anche l'ambiente dei videogiochi. Praticamente non esiste *software house* che non si sia affrettata in questi ultimi mesi a commercializzare il proprio titolo calcistico e le stelle delle varie nazionali, in queste ultime settimane, stanno passando quasi più tempo alle presentazioni dei giochi che li vedono come *testimonial* che ad allenarsi. Il grosso problema di questa situazione è che purtroppo la quantità non sempre coincide con la qualità: quasi tutte le *software house* hanno dovuto agire in grande fretta per riuscire a far arrivare sugli scaffali dei negozi i propri prodotti in tempo per l'inizio dei Mondiali e l'esperienza dice che mai come nel campo dei videogiochi può considerarsi esatta la massima secondo cui la fretta è cattiva consigliera. Vedremo dunque se anche Psygnosis dimostrerà di essersi fatta prendere da questa sorta di "febbre da *France 98*" o se, con il nuovissimo ***Adidas Power Soccer 98***, sarà stata in grado di realizzare un titolo che emerga dalla mediocre moltitudine dei titoli calcistici premondiali.

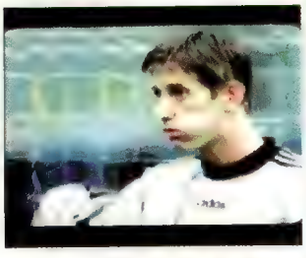
LA PARTE GRAFICA È STATA REALIZZATA CON NOTEVOLE CURA E ANCHE LE DIVISE DI GIOCO DELLE VARIE SQUADRE SONO MOLTO FEDELI AGLI ORIGINALI.

Titolo : ADIDAS P. SOCCER 98
Casa : PSYGNOSIS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

Il FMV con cui si apre ***Adidas Power Soccer 98*** è semplicemente eccezionale; penso si tratti di uno dei migliori filmati introduttivi che abbia mai visto in un videogioco. La regia delle scene, i disegni in computer grafica e il sottofondo musicale sono veramente da Oscar e definirei quasi commovente lo svolgersi della narrazione. Comunque, quando vi sarete ripresi dallo shock iniziale della bellissima intro potrete finalmente passare all'analisi della schermata delle opzioni: a tal proposito le possibilità di customizzazione del gioco sono, come in ogni simulazione di calcio che si rispetti, innumerevoli. La prima cosa da fare sarà decidere il tipo di competizione alla quale prendere parte: sono infatti selezionabili tutte le più importanti manifestazioni mondiali, sia a livello di club che come rappresentative nazionali (si va dalla Coppa UEFA alla Coppa Libertadores, dalla Coppa d'Africa alla Champions League, passando per i vari campionati nazionali

e concludendo ovviamente con la Coppa del Mondo di Francia). Il numero di squadre presenti è veramente impressionante (in totale dovrebbero essere 210!) ed è notevole pure la cura prestata nel rispettare le caratteristiche fisiche dei vari giocatori virtuali rispetto alle loro controparti reali (per fare un esempio basti dire che nel gioco è stato conservato anche il colore delle treccine di Taribo West). Caso abbastanza singolare, non è stato invece inserito un *editor* che consenta di rinominare o modificare esteticamente i vari atleti. Passando al menu delle opzioni i settaggi sono sempre i soliti: difficoltà di gioco, condizioni ambientali, design dello stadio, preferenze audio/video e così via. Denota





una certa originalità il menu di selezione del tipo di arbitro che, testuali parole, potrete sceglie tra "giusto", "severo", "cieco" e... "venduto"!

Consigli per gli acquisti

Una volta finito di definire le vostre preferenze sarà il momento di premere il pulsante Start che vi consentirà di scendere finalmente in campo. Devo dire che la prima volta che ho effettuato quest'operazione sono rimasto abbastanza interdetto: avevo appena deciso di disputare la prima partita dei Mondiali che vede la nostra nazionale opposta all'Austria quando, una volta dato il comando di invio, aspettandomi di dover attendere qualche secondo per il caricamento, mi sono distratto per dare un'occhiata al libretto d'istruzioni. Ritornato con lo sguardo sullo schermo, ho immediatamente pensato di aver inavvertitamente premuto qualche tasto sul telecomando perché sul video stava scorrendo una pubblicità Adidas con i vari Del Piero, Desailly e Sammer impegnati in un futuristico match contro i propri cloni (penso che tutti l'abbiate presente perché quest'inverno veniva fatta passare in televisione ogni cinque minuti). Mi sono bastati pochi istanti per realizzare quale fosse l'atroce verità: in ***Power Soccer 98*** sono effettivamente stati inseriti tutti gli ultimi spot pubblicitari dell'Adidas (oltre al filmato a cui ho fatto cenno, potrete ammirarne uno con Del Piero in versione Pinturicchio e uno con Desailly che palleggia con una sfera d'acciaio di un bulldozer). Spero vivamente che questo rimanga un caso isolato: in effetti gli spot presenti nel gioco sono abbastanza belli da seguire (e, quando vi stufate, li potete tranquillamente skippare), ma non vorrei che seguendo l'idea di Psygnosis adesso altre case prendessero la palla al balzo e cercassero di arrotondare i propri introiti infarcendo di filmati pubblicitari i nostri cari vecchi videogiochi...

QUANDO SIETE NELLA SCHERMATA DELLE OPZIONI CERCATE DI NON RIMANERE INATTIVI PER TROPPO TEMPO ALTRIMENTI PARTIRÀ UNO SPOT PUBBLICITARIO...

Fischio d'inizio

Il commento della partita è affidato a Sandro Piccinini il quale, tanto bravo e simpatico nelle telecronache in televisione, si dimostra quanto mai noioso e ripetitivo nelle sue telecronache "virtuali". La realizzazione grafica del campo di gioco e dei vari atleti è di notevole livello: la buona definizione delle *texture* limita l'antiestetico effetto di visualizzazione di pixel giganteschi quando la telecamera si avvicina troppo alle costruzioni poligonali e gli ottimi accostamenti cromatici rendono il tutto molto gradevole da vedere. Non altrettanto si può dire dell'animazione dei giocatori, i quali, soprattutto quando corrono normalmente (cioè quando non state premendo il tasto che consente di accelerarne il passo), si spostano sul terreno con movimenti fin troppo plastici e di conseguenza abbastanza innaturali. Anche la struttura di gioco non mi è sembrata particolarmente riuscita: il metodo di passaggio, non molto preciso, rende assai difficile la realizzazione di manovre corali e, dopo qualche partita, vi accorgerete che è molto più semplice attaccare le difese avversarie con azioni solitarie piuttosto che con fitte trame di passaggi (anche ai livelli più avanzati mi è capitato di conquistare palla all'altezza della mia area di rigore e, con lo stesso giocatore, di riuscire a giungere quasi indisturbato fino all'area opposta). Un discorso a parte merita il comportamento dei portieri che definirei quantomeno singolare: questi, infatti, si trasformano in meno che non si dica da saracinesche viventi a "mani di saponetta". La cosa strana è che più ravvicinato e potente sarà il tiro e maggiori saranno le probabilità che l'estremo difensore intercetti il pallone. Al contrario, ho notato che quando il tiro viene effettuato da lunghe distanze spesso e volentieri la parata sarà effettuata in due tempi (con conseguente possibilità per il vostro attaccante di infilare in rete la prima respinta). Per concludere resta da dire che *Adidas Power Soccer 98* supporta il joypad analogico, anche se devo dire di non aver trovato vantaggi evidenti in quanto a precisione e facilità di controllo dei giocatori usando tale soluzione piuttosto che quella classica digitale.

IGOR

CHISSÀ CHI SONO QUESTI DUE TIPI, UNO BIONDO E L'ALTRO CON LE TRECCINE BLU...

I NOMI DEI GIOCATORI SONO STATI RIPORTATI FEDELMENTE PER OGNI SQUADRA.

IL COMPORTAMENTO DEI PORTIERI È PIUTTOSTO SINGOLARE: INTERCETTANO DI TUTTO, MA SPESSO NON RIESCONO A TRATTENERE IL PALLONE.

Commento **Nonostante presenti un "contorno" veramente ben fatto (amplissimo *database* di squadre e manifestazioni selezionabili, e FMV sempre gradevoli da vedere) e una realizzazione grafica particolarmente brillante, *Adidas Power Soccer 98* rivela tutte le sue pecche sotto l'aspetto della giocabilità, il più importante in un titolo di questo genere. Le azioni di gioco sono piuttosto irrealistiche, i metodi per segnare veramente pochi e basta qualche ora con il joypad in mano per cominciare ad avvertire un senso di noia. Mi dispiace ammetterlo, ma la conclusione è sempre la stessa: se volete un titolo calcistico veramente bello e divertente, senza troppi fronzoli e inutili effetti speciali, l'unica via è quella di rivolgersi a casa Konami.**

Pro...

- *Buon aspetto grafico*
- *Gran numero di squadre selezionabili*

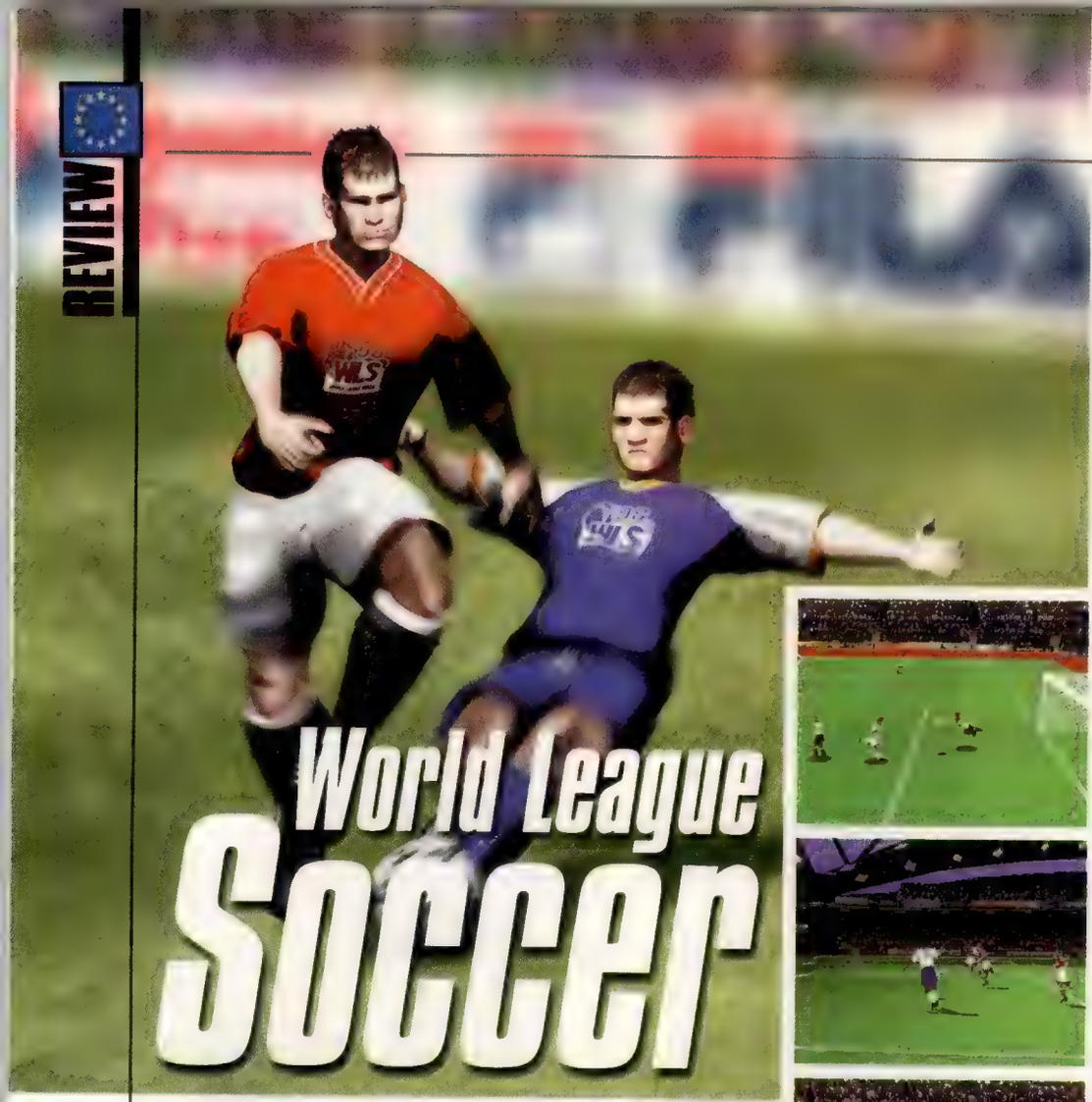
Contro...

- *Giocabilità limitata*
- *Poco realistico*

La pagella...

Grafica	**88**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**70**
Longevità	**79**
Originalità	**58**

77



World League Soccer

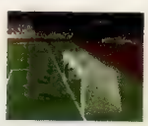
I NOMI DEI GIOCATORI SONO INVENTATI, MA LA SOMIGLIANZA COI GIOCATORI "ORIGINALI" È EVIDENTE...

DOPO UN GOL, IL CLASSICO REPLAY MOSTRA L'AZIONE DA DECINE DI INQUADRATURE DIVERSE.

Il campionato di calcio italiano, con tutta la sua coda di polemiche e discussioni, si è ormai concluso da tempo e sulle pagine dei quotidiani sportivi, oltre alle solite indiscrezioni e notizie più o meno fondate di calciomercato, dominano ora reportage e articoli dedicati ai Mondiali di calcio che stanno per svolgersi in Francia. Anche le trasmissioni sportive stanno dedicando sempre più spazio a questo evento e con l'avvicinarsi del fischio d'inizio della prima partita, è cominciata l'invasione di prodotti che, più o meno dichiaratamente, cercano di sfruttare questo spettacolo. Ovviamente non potevano mancare all'appello anche i videogiochi e se in questi ultimi mesi siamo stati sommersi da comunicati stampa, immagini e *demo* provenienti da numerose *software house* europee (ma non solo), finalmente siamo giunti al momento della verità: ora le varie promesse e indiscrezioni possono finalmente trovare conferma oppure essere miseramente smentite. Il gioco che appare in queste pagine è *World League Soccer* di Eidos che, come appare evidente anche dal titolo, non solo non può contare sulla licenza ufficiale di Francia '98, ma non ha come principale peculiarità la possibilità di partecipare a un campionato mondiale; i programmatori hanno infatti deciso di inserire decine e decine di formazioni appartenenti ai vari campionati, permettendo quindi di creare una vera e propria "lega mondiale". Purtroppo, oltre a non poter contare sui diritti dei Mondiali, il titolo Eidos non ha a propria disposizione nemmeno la licenza delle varie federazioni calcistiche: per questo motivo, utilizzando una formazione italiana, si potrà controllare ad esempio la coppia Del Piro e Inzachi, invece del celebre duo Del Piero/Inzaghi. Questa mancanza è comunque sopportabile anche perché il commento durante la partita "maschera" molto bene questo difetto, tanto che nella maggior parte dei casi il nome del calciatore viene pronunciato in maniera corretta.

MORE NEWS AT 11

Come ho già avuto modo di dire, al contrario di quanto ci si poteva aspettare la modalità principale di *World League Soccer* non è la Coppa del mondo, bensì una sorta di super-campionato al quale possono partecipare i principali club di tutto il mondo. Non mancano poi altre varianti di gioco che comunque non si distinguono più di tanto dalle modalità presenti nella maggior parte dei titoli del genere: è infatti possibile, utilizzando una squadra di club, affrontare il rispettivo Campionato, un'intera stagione, una coppa deno-



Titolo : WORLD LEAGUE SOCCER
Casa : EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

minata Arcade oppure un altro torneo. Con le nazionali, oltre al Campionato del mondo, si può prendere parte alla coppa Arcade, a una coppa internazionale oppure customizzare un campionato; prima di iniziare una partita poi, il giocatore ha la possibilità di settare una serie di parametri che riguardano tanto aspetti tecnici e tattici quanto caratteristiche prettamente estetiche. Oltre a poter selezionare lo stadio tra i dieci disponibili, si può decidere il tipo di terreno si gioco (fangoso, secco, bagnato, nevoso e molto altro), l'orario in cui deve essere giocata la partita, la durata della stessa e la severità dell'arbitro nel fischiare i falli ed eventuali *offside*. A livello tattico invece è ovviamente presente l'opzione che consente di selezionare lo schema di gioco, oltre alle sempre utili sostituzioni (spesso gli uomini più forti partono inspiegabilmente in panchina). In questo settore i programmatori non hanno quindi cercato di inserire qualche trovata originale e innovativa, anche se bisogna comunque ammettere che in un titolo calcistico è davvero difficile (ammesso che si voglia realizzare una simulazione realistica) apportare notevoli variazioni alla struttura di gioco.

Può migliorare un poco...

Sinceramente, sin dai primi istanti di gioco non sono rimasto particolarmente colpito da *World League Soccer*: alcuni aspetti della realizzazione tecnica infatti non mi hanno particolarmente convinto e anche a livello strutturale sono presenti diverse pecche che rendono il titolo Eidos inferiore rispetto alle migliori produzioni del genere. Non è infatti sufficiente prendere spunto da altri giochi per rovare la formula vincente, ma bisogna carpire i punti di forza dei prodotti della concorrenza ed eliminarne gli eventuali difetti; quindi, se l'idea di inserire il tasto per il passaggio filtrante o per l'uno-due è senza dubbio degno di menzione e di lode, il risultato finale rende perlomeno perplessi. Soprattutto per quanto riguarda il passaggio filtrante, sui campi in cui il pallone scorre di più si arriva a livelli assurdi: per riuscire a ricevere uno di questi assist e involarsi verso la rete, i giocatori dovrebbero essere dotati di propulsori alle scarpe, visto che sbagliando lo stop è impossibile controllare il pallone che arriva a velocità supersonica tra le braccia del portiere avversario. Non è questo purtroppo l'unico problema a livello strutturale: la tattica adottata da alcune formazioni, soprattutto quelle più deboli, è fin troppo remissivo, tanto che anche lasciando involare gli avversari da soli contro l'estremo difensore è facile che sbaglino la conclusione anche trovandosi da soli all'interno dell'area di rigore (va bene essere deboli, ma qui si esagera). Questo favorisce l'utilizzo di una tattica solitaria visto che, anche partendo dalla propria metà campo, è semplice giungere indisturbati nei pressi del portiere avversario. Sempre a proposito dei portiere bisogna sottolineare che, in alcuni casi, questi incappano in papere colossali (palloni che passano tra le gambe, deviazioni all'interno della propria porta...) che, pur facendo sorridere, rendono ancora più semplice il compito degli attaccanti. La situazione migliora leggermente selezionando come avversario un team di un certo livello, anche se *World League Soccer* ne guadagna solo in parte; buona parte dei difetti infatti rimangono e il fatto che sia solamente un po' più difficile segnare cancella esclusivamenteuno dei mali che affliggono il titolo della Eidos. Un discorso quasi analogo può essere fatto per quanto riguarda la realizzazione tecnica. I vari stadi sono tutti realizzati con cura e attenzione, mentre i giocatori risentono invece di una mancanza di definizione e le animazioni potevano essere maggiormente curate. Intendiamoci, *World League Soccer* è un titolo discretamente realizzato, ma che non riesce a raggiungere i picchi qualitativi di altre produzioni del genere; di fattura superiore infine il sonoro che si avvale della solita telecronaca inglese (mi dicono dalla regia che il responsabile è addirittura Ray "rasoio" Wilkins, ex-Milan) e dei classici effetti sonori che riproducono l'incitamento della folla.

END

OLTRE A DIVERSI ASPETTI TECNICI, SI POSSONO ANCHE SETTARE PARAMETRI CHE INFLUENZANO LA PARTITA SOLO A LIVELLO ESTETICO.

LE DIVERSE CONDIZIONI CLIMATICHE INFLUENZANO LO STILE DI GIOCO CHE DEV'ESSERE UTILIZZATO.

Commento **In concomitanza di eventi sportivi di portata mondale, noi poveri videogiocatori veniamo letteralmente sommersi da tonnellate di simulazioni di ogni foggia e fattura: purtroppo nella maggior parte dei casi si tratta di produzioni confezionate velocemente, che puntano più sulla popolarità dell'evento che sull'effettiva qualità del gioco. *World League Soccer* non appartiene interamente a questa categoria, ma è indubbio che presenti diversi problemi a livello strutturale, uniti a una realizzazione tecnica non eccelsa. Certo, il titolo Eidos è abbastanza interessante da giocare e a tratti persino gradevole da vedere, ma va anche sottolineato che su PlayStation sono disponibili prodotti senza dubbio migliori (*ISS Pro* anyone?) e forse è proprio verso questi titoli che deve dirigersi l'interesse di chi sta cercando una buona simulazione calcistica.**

Pro...

- *Numerose modalità di gioco*
- *Divertente in multiplayer*

Contro...

- *Struttura di gioco non eccelsa*
- *Grafica e sono migliorabili*

La pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**76**
Giocabilità	**71**
Longevità	**76**
Originalità	**60**

75

Gran Turismo

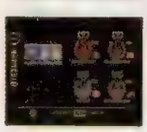
Il motivo principale per cui il mercato parallelo trova terreno fertile in occidente è da attribuirsi all'indole impaziente del videogiocatore incallito.
L'occidentalizzazione del prodotto videoludico nipponico comporta tempi d'attesa incompatibili alle sue esigenze, per soddisfare le quali non si pone limiti di prezzo.
Il rischio di conversioni approssimative nel formato PAL (e, se vogliamo, nel formato "culturale" del consumatore europeo), è un altro fattore che alimenta la domanda di materiale videoludico "fresco", genuino, incontaminato dalla censura e a 30 *fps* invece di 25. Tutto vero, sacrosanto, comprensibile, ma *Gran Turismo* PAL è destinato a far cambiare idea a qualcuno.
Gli aspetti e le migliorie che spesso non fanno in tempo a essere implementati in una prima pubblicazione, vedono nei tre mesi (medi) di *gap* temporale prima della distribuzione nel resto del pianeta, un'occasione di riscatto. Come è stato per *Mario 64*, la versione PAL di *Gran Turismo* presenta differenze rispetto a quella NTSC, alcune discutibili, altre decisamente più gradite.

FORSE CON LA VERSIONE EUROPEA NON CI SARANNO PIÙ PROBLEMI NEL CAPIRE CHE, PER PRENDERE LA DANNATA PATENTE, BISOGNA STOPPARE IL VEICOLO NELLA ZONA A SCACCHI...

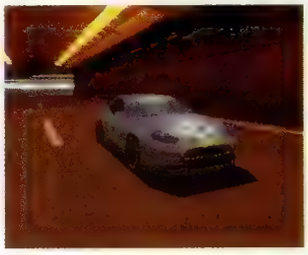
Sonoro

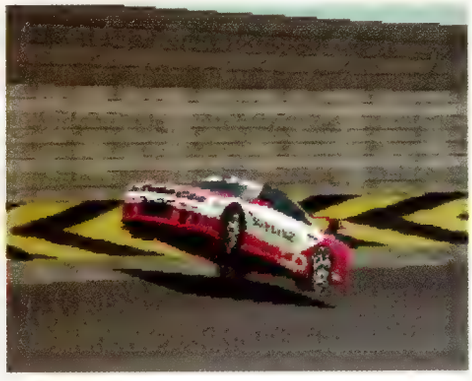
Come annunciato nella recensione pubblicata sul numero 45 di SPC (di cui consiglio la lettura a integrazione di questa), l'accompagnamento musicale è stato completamente stravolto. Spariscono i preziosi assoli di sassofono e chitarra elettrica, i temi *soft*, e più in generale il *sound* "videogiocoso" della versione NTSC (a me piaceva, *sic*), per far posto a un nuovo esempio di commistione videogame-musica pop dopo quello di *WipEout 2097*. Se il titolo Psygnosis offriva le musicalità techno-pop di band quali The Prodigy, Orbital, Leftfield e Chemical Brothers, *Gran Turismo* ribatte con Ash (*Lose Control*), Garbage (*As heaven in wide*), Cubanate (*Oxyacetalene, Skeletal, Autonomy, Industry*) e Feeder (*Shade, Sweet 16, Chicken on a bone, Tangerine*). Il tutto dona all'esperienza corsistica un *feeling* piuttosto europeo, *a la page*, snaturandola in parte, ma rendendola ancor più appetibile al videogiocatore *trendy* (che vuol dire "di tendenza").Non può esimersi da critiche, invece, l'accompagnamento dell'intro realizzata dai Manic Street Preachers, *Everything must go* (remixata da Chemical Brothers) quasi completamente scollegato dalle immagini. Nella versione jappo musica e inquadrature si integravano perfettamente, erano palesemente concepite all'unisono, una in funzione dell'altra. La regia operava sulle ali della musica. Tutto questo è andato perduto nella versione PAL. Peccato. La sollecitazione sonora in gara è padrona della pista, arriva forte e chiara alle orec-

GRAN TURISMO *È UNO DEI POCHISSIMI TITOLI PER PLAYSTATION BELLO DA VEDERE E ALLO STESSO TEMPO DA GIOCARE.*



Titolo : GRAN TURISMO
Casa : SONY/POLYPHONY D.
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING





chie del videogiocatore, mentre quella originale finiva spesso per essere sovrastata dal rombo dei motori. A tal proposito va notata la possibilità di regolare indipendentemente i volumi di FX e musica, al contrario della versione giapponese che si limitava al semplice *on/off*.

Il mio SPA 100

Una rapida visita alla modalità *Quick Arcade* offre il piatto forte in termini di implementazioni. La velocità è visibilmente superiore rispetto all'originale di un buon 25 per cento. Lo dimostrano i numeri: durante un esame comparativo abbiamo scelto di gareggiare alla guida di una Honda NSX Type S sul circuito High Speed Ring. A parità di velocità nominale (ciò che indica il tachimetro) e di stile di guida, l'NSX "versione NTSC" ha compiuto i due giri previsti in 2 minuti e 10 secondi. Nella versione PAL tagliava il traguardo dopo solo 1 minuto e 45 secondi. Sorprendente. Sebbene il *frame rate* sia leggermente calato, la sensazione di velocità è decisamente rizzacapelli. Perfino le riprese durante i formidabili replay appaiono più schizofreniche e dinamiche, grazie anche all'introduzione di nuove inquadrature palesemente finalizzate a questo scopo. Onde fronteggiare l'effettivo iperpotenziamento dell'*engine*, il sistema di controllo è più reattivo e le routine comportamentali più permissive: gli slittamenti laterali, ad esempio, sono meno poderosi, le vetture tendono a testacodare con meno frequenza, risultando più maneggevoli e divertenti da guidare. Al fine di accrescere la spettacolarità delle gare (sempre in modalità *Quick Arcade*) la sommità di alcune cunette presenta piccoli trampolini all'origine di lunghi salti, offrendo un'occasione supplementare per assistere alle evoluzioni delle vetture avversarie in balia degli effetti destabilizzanti dell'atterraggio, esaltando ulteriormente il realismo delle routine comportamentali. Stranamente i trampolini scompaiono nella modalità a due giocatori, comunque gratificata dalla maggiore velocità di marcia.Una terza visuale, vicina al paraurti posteriore (a dispetto dei comunicati Sony che ne annunciavano una sul cofano), si giustifica proprio in virtù del nuovo approccio, ma la sua utilità ai fini ludici è minata dalla scarsa visibilità della pista. Al contrario della versione NTSC, la rinnovata impostazione del *Quick Arcade* si rivela quindi sostanzialmente differente rispetto alla modalità *Gran Turismo*: quest'ultima richiede infatti elevate abilità tecniche e non presenta le modifiche morfologico-comportamentali riscontrate nella modalità *Arcade*. Resta salva anche la velocità d'animazione, identica a quella della versione nipponica (sorpresa!). I rallentamenti in occasione delle uscite di pista non (dico NON) sono stati eliminati, ma ridotti sensibilmente. In sintesi, è chiara l'intenzione di Polyphony Digital (ex-Polys Entertainment) di voler distinguere ulteriormente i due approcci al gioco, estendendo il *target* di utenza verso i giocatori meno smaliziati e sottolineando la qualifica di "due giochi in uno".

Vetture nuove e altre novità

Come previsto, la versione PAL di ***Gran Turismo*** presenta alcune modifiche (minimali invero) nel reparto macchine. Nel *Quick Arcade mode* le case costruttrici Subaru e Toyota sono state declassate (o promosse, dipende dai pdv) al ruolo di *goodies*. Al loro posto compaiono da subito Aston Martin e Chevrolet (ex-*goodies*), con quest'ultima arricchita di una nuova vettura, un modello da collezione, la Corvette 427 coupé dalla potenza di ben 434 cv contro i 330 cv dell'affilata Corvette Grand Sport. Un mostro. Il *Gran Turismo mode* offre inedite colorazioni delle *stock-car* e annovera, nel listino dell'usato, alcune vetture precedentemente offerte come nuove (è il caso della Honda CR-X del Sol). Il conto delle vetture è quanto mai arduo vista la quantità delle stesse e il costante aggiornamento del mercato dell'usato (l'elenco pubblicato a corredo della recensione della versione NTSC non ne teneva conto... sorry, c'ho provato). Pertanto darei una cifra approssimativa di 146 e buonanotte. Un attento processo di traduzione in italiano (più francese, tedesco, spagnolo e ovviamente inglese) permette di godere appieno della pletora di documenti testuali relativi alle caratteristiche storiche e tecniche delle vetture, di capire meglio la funzionalità e gli effetti degli *up-grade* (sapevate che "pulendo le superfici dei tubi di immissione e di scarico - i condotti d'aria - la resistenza alla ventilazione diminuisce migliorando la reattività del motore"?) e di apprendere le nozioni teoriche in merito alle tecniche di guida basilari e avanzate (corredate di grafici e fattori numerici nel ricco manuale da centodieci pagine). Insomma, una vera e propria enciclopedia dell'auto e non è un caso che Sony Europe abbia allegato un opuscolo patinato formato A5 a testate anglosassoni come *Auto Sport, Top Gear* e *Performance Car* (ciliegina sulla torta di una campagna promozionale da 1.4 milioni di sterline di cui gli spettatori delle partite di coppa avranno avuto già un assaggio) per pubblicizzare il suo nuovo gioiellino, già destinato a surclassare ***Resident Evil 2*** in termini di vendite. E sapete un'altra cosa? ***Gran Turismo*** è stato pubblicato prima da noi (8 maggio) e una settimana dopo negli USA (15 maggio). Si saranno mica sbagliati? Naaa...

ANCORA A FAR LE PENNE CON LO SCOOTER? TORNATE A CASA, DILETTANTI...

E PENSARE CHE CI SONO PERSONE CHE RIESCONO A NEGARE LA SUPERIORITÀ DELLE AUTOMOBILI GIAPPONESI...

MORPHEUS

Si ringrazia
Comics & Fantasy
per il CD

Commento **Al contrario di quanto ha insegnato la storia videoludica, la versione PAL di *Gran Turismo* non delude: un perfezionato *engine* grafico riesce a tener testa alla controparte nipponica. *Gran Turismo* entra in Europa con tutta l'intenzione di vendere come nessun gioco per PlayStation ha mai venduto. E se lo merita.**

Pro...

- *Notevole spessore di gioco*
- *Ottima conversione in PAL*

Contro...

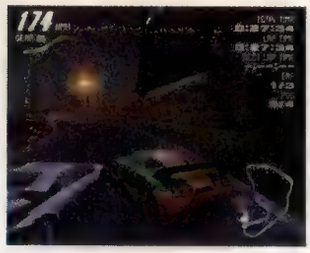
- *Musiche trendy*
- *Un po' facilotto*

La pagella...

Grafica : **95**
Sonoro : **93**
Giocabilità : **97**
Longevità : **91**
Originalità : **89**

94

Motorhead



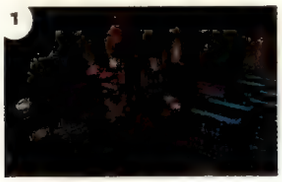
"Batti il ferro quand'è ancora caldo" recita un vecchio adagio, un adagio in cui l'industria videoludica (e non) ha piantato le radici delle proprie strategie di marketing e dei piani produttivi. *Racing game* e *beat'em up* sono senz'altro i "ferri caldi" del momento e i martelli non smettono di picchiare sprizzando scintille sugli scaffali dei negozi. Alcune si spengono ancor prima di posarsi (es. *Burning Road*) altre lasciano il segno, anzi un cratere (es. hmmm... *Gran Turismo*?). *Motorhead* di Digital Illusions, si perde nella voragine aperta da Polyphony Digital Inc. (ex Polys Entertainment).

INSERT COIN(S)

Giro di boa per il team scandinavo autore della serie *Pinball Illusions*, *Motorhead* propone un approccio "nudo e crudo" al genere. Nessuna strategia *off-road* (accumulo e impiego di denaro, *upgrade* e settaggio dei veicoli ecc.), nessun parametro aggiuntivo a fattori quali accelerazione, velocità massima e maneggevolezza, per cui sprecare materia grigia nella scelta dell'auto, nessun danno alle vetture incidentate. *Motorhead* è un gioco *plug and play*. Nel suo ritorno agli antipodi non è difficile indovinare l'intenzione (illusione?) di distinguersi dal resto presuntuosamente più sofisticato; l'aspetto estetico, in compenso, è tutt'altro che anacronistico. Sebbene sia stato necessario accettare pesanti compromessi (affogando i tracciati in una coltre di nebbia oscura e densa come petrolio e limitando le strutture perimetrali al minimo indispensabile per dividere la strada dal fondale) l'impatto con i 50 *frame* al secondo (!) trasmette un clima da *coin-op*. Il numero di vetture in gara (quattro) può essere gonfiato fino a otto, rinunciando ai 50 *fps* per far posto ai più che soddisfacenti 25 *fps* (tramite menù opzioni). L'asfalto dei tracciati simil-*Pod* schizza a velocità rizzacapelli sotto i pneumatici di futuristiche vetture in gara (molto simili tra loro, invero) composte, ognuna, dall'aggregazione di 300 poligoni ricoperti di *texture* poco particolareggiate, seppur pervase da preziosi aggiornamenti di luci e ombre. I tracciati disponibili all'inizio sono solo due, a cui se ne aggiungeranno altri sei (con relative *new entry* nel parco macchine) guadagnando l'accesso alle tre divisioni in cui è suddivisa la *Transatlantic Speed League*. Le ambientazioni offrono panorami artificiali insediati in scenografie cittadine, artiche, montuose e desertiche non troppo complesse. Schiodati dalla logica del trenino, gli avversari fanno la loro gara lottando strenuamente per la prima posizione. Un'efficace routine di IA li porta a sbagliare di tanto in tanto, a testacodare nel mucchio o a schiantarsi contro le strutture perimetrali, conferendo a ogni gara la giusta dose di spettacolarità, a cui contribuiscono numerosi trampolini e curve paraboliche. Le collisioni fra le vetture non sorprendono certamente per il realismo (in occasione di possenti frontali a 200 km/h le

Nooo!!! L'avevo appena ritirata dal concessionario!

Titolo : MOTORHEAD
Casa : GREMLIN
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : RACING



due auto coinvolte si fermano senza scomporsi) come ormai si conviene in ogni gioco di guida di stampo *arcade*. Mediocri composizioni musicali accompagnano l'azione con sonorità anonime: non inficiano l'esperienza ludica, ma non la esaltano nemmeno. I tempi di caricamento dei dati da CD sono brevi, ma onnipresenti, minando in parte l'immediatezza che ***Motohead*** è teso ad offrire. Gli *autosave* obbligatori su *memory card* aggravano la situazione. La modalità a due giocatori offre un efficace *split-screen* orizzontale, immune da rallentamenti, mentre le opzioni di gioco annoverano l'impiego del pad analogico senza supportare però il *feedback*.

Dinamismo

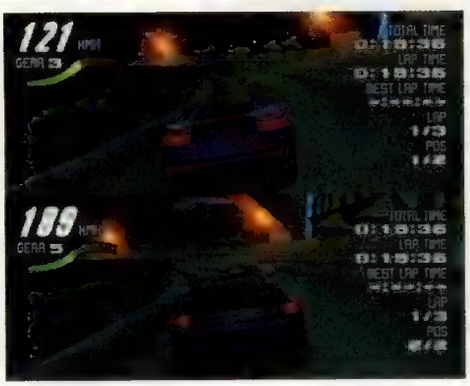
Il comportamento dinamico del mezzo non rende propriamente giustizia alle leggi della fisica dinamica, favorendo una guida disinvolta, infastidita però da una gestione sempliciotta delle sbandate. Gli effetti deceleranti del sovrasterzo aiutano ad alimentare l'apprensione nel videogiocatore, lasciandolo spesso in balia di derapate eccessivamente angolate e inaspettate: un preliminare slittamento laterale avrebbe aiutato a indovinarne il rischio. Il livello di difficoltà eccessivamente alto provoca moti di nervosismo, con le vetture avversarie sempre pronte ad approfittare dei rallentamenti *post derapage*, scoraggiandone così l'esecuzione (con ovvie conseguenze dal punto di vista ludico) ed esigendo una guida troppo tesa e sudaticcia (terreno fertile per la frustrazione). Più in generale, è forte la sensazione di correre "sul filo del rasoio": un solo errore e dalla prima posizione si passa all'ultima con scarse possibilità di recupero. I motivi di frustrazione non sono imputabili solo a questi fattori, purtroppo. L'alta velocità unita alla scarsa visibilità richiede uno sforzo mnemonico eccessivo, mirato a riconoscere le curve prima che "*pop*paiano" davanti alla vettura, nonchè le numerose strettoie precedute da solidi muretti trasversali (su cui imparerete a schiantarvi in tutti i modi possibili) mimetizzati da un numero di colori ridottissimo. In compens, buona parte dei tracciati risulta lineare, abbonda di rettilinei e curve larghe, quasi gli sviluppatori abbiano voluto smussare gli effetti ludodepressivi di cui sopra con sezioni, diciamo, senza sorprese.

Look & Feel

Più che l'esame dei difetti empirici di ***Motorhead***, è un appiccicoso feeling da "gioco antico" a suscitare il maggior disappunto. I videogiocatori più vecchiotti non mancheranno di scorgere similitudini con i *racing game* di amighiana memoria, similitudini che il progresso tecnologico non riesce a nascondere. La latitanza di una seppur superficiale routine di gestione degli spostamenti di carico (le vetture del futuro non saranno dotate di ammortizzatori?), ad esempio, impoverisce l'esperienza ludica al di là delle probabili intenzioni degli sviluppatori, colpevoli di aver troppo semplificato un sistema di guida che trasporta indietro nel tempo di dieci anni. Fosse uscito nel '94...

Anche per quanto riguarda l'introduzione siamo lontani dai migliori titoli del settore. Il paragone con* Gran Turismo *è come sempre impietoso...

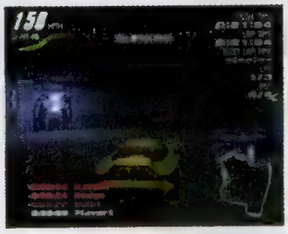
MORPHEUS



Si ringrazia
Comics & Fantasy
per il CD

GRAN TURISMO VS MOTORHEAD (?)

Sebbene un confronto con *Gran Turismo* possa ai più sembrare stridente in virtù del forte carattere simulativo di quest'ultimo, non va dimenticato come l'opzione *Quick Arcade* dell'acclamato *racing* Sony versione PAL (vedi recensione a pagina 56) offra, appunto, un'esperienza *arcade* concettualmente simile a quella offerta di ***Motorhead***, ma ben più appagante e coinvolgente. Il non-luogo a procedere della comparazione decade al cospetto di un *racing game* che offre entrambe le modalità di gioco. Quindi, sia che desideriate un simulatore realistico o un semplice "accelera e cammina", *Gran Turismo* resta la scelta ideale. A patto che non si nutra un'esclusiva predilezione per le ambientazioni futuristiche. In quel caso vi consiglio *WipEout 2097*...



***Il solo e unico* GranTurismo...** ***...e il suo rivale (?)* Motorhead.**

Commento ***Motorhead*** **è vittima di** ***Gran Turismo*** **o delle sue stesse lacune? Sicuramente di entrambi. Il capolavoro di Polyphony Digital ha consumato tutto l'ossigeno utile alla sopravvivenza degli altri** ***racing game*** **e il neonato Motorhead annaspa vistosamente. Inoltre i 50** ***fps*** **offerti dal codice** ***made in Digital Illusions*****, privi di un adeguato supporto concettuale, non sono sufficienti a giustificare l'ennesimo gioco di corse per PlayStation il cui confronto con i prodotti pre-*** ***GT*** **depone, ancora una volta, a suo sfavore.**

Pro...

- *50 frame per secondo*
- *Immediato*

Contro...

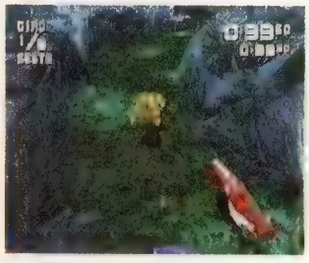
- *Talvolta frustrante*
- *Look e "feeling" datati*

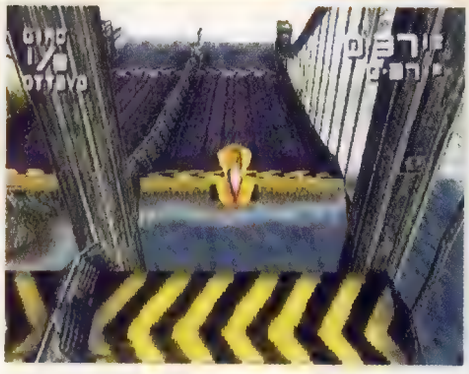
La Pagella...

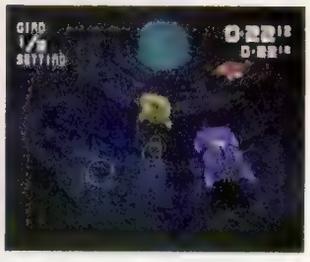
Grafica : **80**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **70**
Longevità : **70**
Originalità : **20**

70

Circuit Breakers







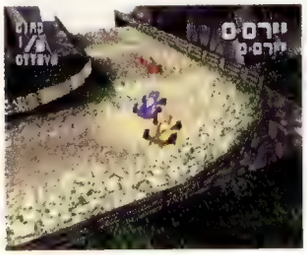
Circuit Breakers propone il medesimo approccio al genere corsistico già adottato con successo in *MicroMachines V3*. L'idea di base è quella d'offrire un *racing game* "sbarazzino", semplice ed immediato, particolarmente adatto alle sfide in *multiplayer*. Il *concept* originario risale probabilmente ai tempi di *Super Sprint* di Atari (o addirittura a *Sprint One* del '78), uno dei *racing game* più spassosi della storia, a cui nessun'imitazione ha saputo tener testa. Il divertente titolo di Codemasters ha, probabilmente, preso spunto da quello atariano, contribuendo alla sua evoluzione, così come tenta di fare anche *Circuit Breakers*... purtroppo senza riuscirci.

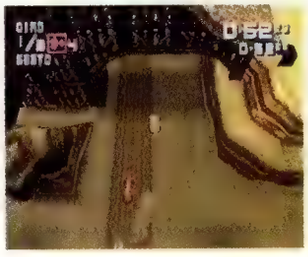
Sensazioni di guida

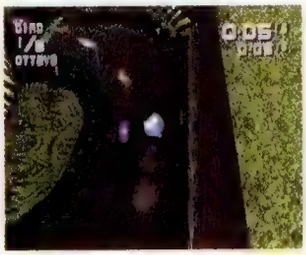
Circuit Breakers differisce in realtà sensibilmente da *MicroMachines V3* per l'ambientazione: niente tavole imbandite, sedie, ferri da stiro, stagni o scrivanie su cui svolgere le gare, nessuna sproporzione fra le dimensioni delle vetture e degli elementi dei tracciati (in *MMV3* una carta da gioco faceva da trampolino e un righello da ponte). Tutto come in un normalissimo *racing game*. Sedici percorsi (più altrettanti in *reverse*) accolgono otto tipologie scenografiche che vanno dal deserto con annesso canyon alla foresta tropicale, dalla montagna innevata all'asfalto rovente. Non mancano i percorsi bizzarri come quelli sui canali navigabili di Venezia e quelli sommersi affrontati alla guida di sommergibili. Ogni genere di terreno incide sulle prestazioni dei mezzi adottati, richiedendo approcci differenti per ognuno di essi. Prima di iniziare il gioco vero e proprio è necessario scegliere la vettura su cui gareggiare. Ve ne sono di quattro tipi (Neon Vortex, Bass Bomber, Rosso rapido e BB 500), ognuno differente solo per l'aspetto, mantenendo inalterate le caratteristiche di velocità e di comportamento: questa scelta trova giustificazione (alquanto vacillante) nella volontà di non sfavorire alcuno dei giocatori impegnati nelle sfide in *multiplayer*. Gli otto concorrenti in gara si dispongono quindi sulla griglia di partenza, una griglia e una partenza decisamente inconsuete: a differenza di *MMV3* (e degli altri giochi di guida in generale), le partenze avvengono in fila indiana e le vetture partono una per volta, in sequenza, senza concedere al giocatore (che parte sempre per ultimo) alcuna possibilità di rosicchiare qualche posizione. Inutile dire che quest'impostazione impoverisce l'inizio corsa della giusta tensione. Nel corso di ogni gara, numerosi *power-up* possono essere raccolti e impiegati all'occorrenza: tra questi il *rocket booster* (super velocità momentanea), lo *shrinker* (rimpicciolisce la vettura al fine di attraversare eventuali strettoie), le classiche macchie d'olio o colla, le palle di fuoco e altri ancora distribuiti in maniera non

LA POSIZIONE (OTTAVO) NON È CERTO FRA LE PIÙ INCORAGGIANTI...

Titolo : **Circuit Breakers**
Casa : **Mindscape**
Versione : **Europea**
N° Giocatori : **1-4**
Genere : **Racing**







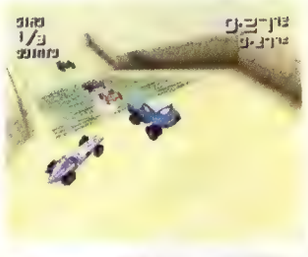
troppo ragionata. In questi casi, infatti, sarebbe utile che la tipologia di *power-up* acquisibile fosse determinata in virtù della posizione del videogiocatore assegnandoli bonus utili per recuperare posizioni quando ultimo o per difendersi quando in testa alla gara. Tutto ciò non avviene in *Circuit Breakers*: quindi, anche se ultimi, rassegnatevi a raccogliere inutili spargi-olio o colla.

La curva? Quale curva...

Il resto non migliora certo la situazione. La telecamera, in particolare, denuncia una rigidità sconfortante: l'inquadratura cambia angolazione autonomamente, indipendentemente dalle manovre delle vetture. In occasione delle curve la scena ruota a sua discrezione, incurante delle traiettorie, confondendo talvolta il videogiocatore che dovrà imparare a sterzare senza "farsi fregare" dalla regia. Piuttosto che subordinare le inquadrature alla direzione della vettura pilotata, si è preferito subordinarle al tracciato, o meglio allo *scrolling*, creando una sorta di binario parallelo destinato a guidare la telecamera virtuale. Il risultato finale non sempre funziona a dovere.
E ancora. Alcune fasi di gioco propongono una prospettiva eccessivamente ravvicinata e perpendicolare, tanto da non permettere di vedere le curve per tempo: lo sforzo mnemonico necessario per ricordarsi la morfologia dei tracciati è enorme e per nulla alleggerito da qualche punto di riferimento (come accadeva invece in *MMV3*). Non è raro precipitare o schiantarsi contro un muro, anzi è quasi la norma, soprattutto nel corso dei livelli più avanzati. Un pizzico di *pop-up* inficia quei momenti in cui la telecamera si porta alle spalle della vettura, ma il guadagno dal punto di vista della visibilità, rispetto all'inquadratura dall'alto, lascia passare questo difetto in secondo piano. Il controllo del mezzo è reattivo, ma la giocabilità non ne guadagna. Gli urti con le barriere laterali o con gli avversari determinano rimbalzi che personalmente detesto e che pertanto annovero fra i difetti di *Circuit Breakers*.

Grafica e Sonoro

La grafica non è dettagliatissima, né particolarmente ricca di colori. Le *texture* godono di una discreta definizione e talune trasparenze simulano egregiamente le superfici acquose.
Il design dei livelli è discretamente curato: numerosi saliscendi e curve a gomito donano spettacolarità all'esperienza ludica. Un *frame rate* tutt'altro che stabile permette di godere di alcuni momenti a 25 *fps*, ma raramente riesce a condurre un giro intero senza perdere qualche colpo almeno un paio di volte. Le vetture godono di una buona animazione: rimbalzano fra un dosso e l'altro del circuito innevato, si inclinano per virare in qualità di motoscafi su quello veneto e così via. E' possibile addirittura apprezzare la rotazione delle eliche dei sottomarini. Condizioni atmosferiche particolari fanno largo uso di pioggia e neve, realizzate con cura. Più in generale l'aspetto estetico di *Circuit Breakers* risulta discreto. L'accompagnamento musicale, invece, delude, con temi ridondanti edopprimenti, destinati all'eliminazione durante la prima visita alle opzioni di gioco. Il settore degli effetti sonori soffre, anch'esso, di una mediocrità sconfortante.

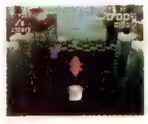


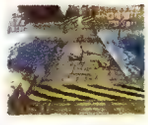
Modalità Four Player

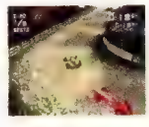
Circuit Breakers offre a due, tre o quattro giocatori la possibilità di sfidarsi in una competizione in cui la vittoria non è assegnata al primo che taglia il traguardo, ma a chi sopravvive aduna sfida che non a caso si chiama *Battle Mode*. Il principio è molto semplice: durante ogni gara la telecamera cerca di tenere tutte le vetture in vista. Se qualcuno esce dal campo visivo, viene eliminato e resta fuori della gara finché non rimane un solo concorrente incolume a cui sarà assegnato un punto. Chi raggiunge per primo un totale di otto punti vince la competizione. Ebbene, sembra divertente, ma non lo è, soprattutto quando si è in testa. Praticamente si corre sulla parte alta dello schermo con gli altri partecipanti al seguito: in queste condizioni attraversare sezioni più complesse di un rettilineo diventa impossibile dato che la pista non si vede affatto...

Data Track

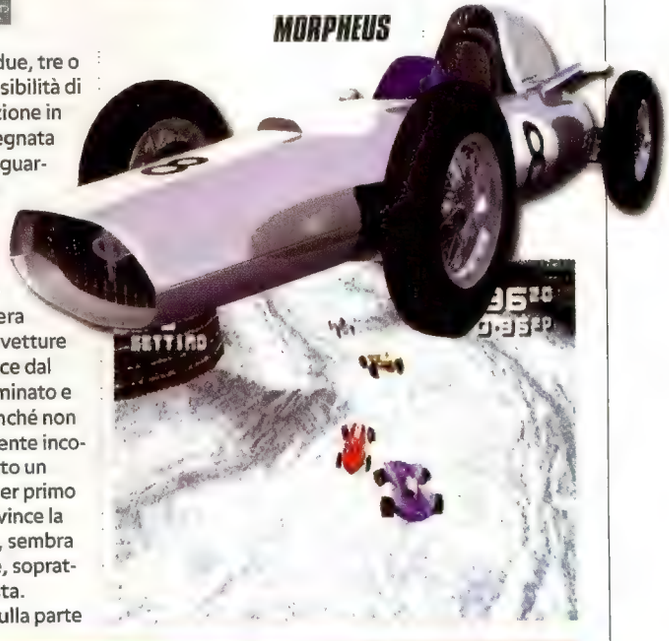
Interessante novità di *Circuit Breakers* è la predisposizione ad utilizzare eventuali *data disk* contenenti tracciati aggiuntivi. Gli sviluppatori ne promettono uno imminente con quattro nuovi tracciati per la modalità *single-player* e altrettanti per quella a più giocatori. L'idea è di regalarlo ai possessori di *Circuit Breakers* o comunque di distribuirlo a prezzo ridotto. Non male...







Fra i mezzi di CB abbiamo auto, motoscafi e persino sommergibili!



Commento **Niente di speciale questo *Circuit Breakers*: un titolo anonimo, privo di spessore e originalità, di cui si può fare anche a meno. La varietà dei tracciati è confortante e il livello di difficoltà medio-alto impedisce di risolvere il tiolo in un giorno, ma la giocabilità non è paragonabile a quella di *MicroMachines V3*.**

Pro...

- *Caricamenti veloci*
- *Compatibile pad analogico*

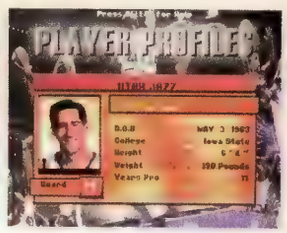
Contro...

- *Giocabilità mediocre*
- *Inquadrature discutibili*

La Pagella...

Grafica	**79**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**71**
Longevità	**60**
Originalità	**20**

72

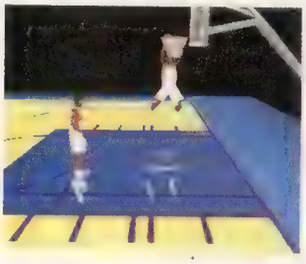


NBA Fastbreak '98

Vi piace il basket? Beh, se amate questo sport, forse fareste meglio a lasciate perdere *NBA Fastbreak '98*, perché potrebbe crearvi una crisi repulsiva nei confronti della pallacanestro...
Scherzi a parte, come avrete già capito dall'inizio di questa recensione (o se avete già visto il voto e dato una rapida lettura al commento), il nuovo titolo diMidway non può essere certamente definito come una simulazione particolarmente riuscita e realistica. E' vero che per quanto riguarda la quantità delle opzioni *NBA Fastbreak '98* non sfigura se paragonato ai grandi classici del genere disponibili per PlayStation (è possibile prendere parte a partite amichevoli, stagione completa o *play-off*, oltre a poter creare dal nulla il proprio giocatore e a settare tutta una serie di parametri che influenzano in maniera più o meno evidente lo svolgimento dell'incontro) e che trattandosi di una licenza ufficiale della NBA sono state inserite le formazioni originali, con quasi tutti i giocatori, ma una volta iniziata una partita si notano subito evidenti pecche a livello strutturale. Tanto per cominciare, qualunque sia la visuale selezionata, non è semplice capire quanto stia accadendo sul campo: i movimenti dei giocatori infatti sono abbastanza casuali (e comunque non sembrano seguire nessuno dei classici schemi di questo sport) e in alcuni casi, visto il sovraffollamento presente nell'area dei tre secondi, può essere difficile individuare quale sia il cestista che si sta controllando. E' inoltre praticamente impossibile costruire azioni manovrate visto che, oltre alla già citata immobilità dei compagni, è difficilissimo capire con quale logica i tiri entrino o meno nel canestro; può quindi capitare di trovarsi liberissimi e sbagliare la conclusione oppure, come accade soprattutto ai giocatori controllati dalla CPU, di segnare anche dalle posizioni più impensabili. E' palese quindi che i programmatori di Midway abbiano cercato di realizzare un titolo basato maggiormente sull'immediatezza e sulla velocità d'azione, commettendo però alcuni evidenti errori: la pochezza della struttura di gioco, unita a una realizzazione tecnica di qualità media (alcune delle giocate presenti sono abbastanza spettacolari, ma nulla di particolarmente scoinvolgente) sia per quanto riguarda la grafica che per l'accompagnamento sonoro, rendono *NBA Fastbreak '98* un gioco mediocre, che sfigura se paragonato ai vari episodi delle serie *Total NBA* e *In The Zone*, giusto per fare un paio di paragoni. Speriamo solo che alla Midway imparino dai propri errori anche perché non vorremmo trovarci tra un anno a recensire una nuova edizione di *NBA Fastbreak* con gli stessi problemi e difetti sia a livello strutturale che tecnico...

COSA STA ACCADENDO SUL CAMPO? SEMBRA QUASI SI TRATTI DI UN'ORGIA...

END



Titolo : NBA FASTBREAK '98
Casa : MIDWAY
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : SPORTIVO

Commento **Forse sono stato un po' troppo duro nella recensione ma, onestamente, vista la qualità della concorrenza (su PlayStation sono disponibili un numero di simulazioni cestistiche veramente impressionanti), è ovvio che un titolo caratterizzato da evidenti difetti strutturali come *NBA Fastbreak '98* non possa meritare giudizi troppo positivi. Se i principali problemi del titolo Midway riguardano proprio la struttura, bisogna purtroppo sottolineare che anche la realizzazione tecnica mostra diverse lacune soprattutto per quanto riguarda le animazioni dei giocatori. In definitiva, una vera delusione che non riesce minimamente a scalfire la *leadership* di *Total NBA*.**

PRO...
- *Sono presenti tutti i team originali*
- *Abbastanza veloce*

CONTRO...
- *Realizzazione tecnica non impeccabile*
- *Struttura di gioco piena di difetti*

LA PAGELLA...

Grafica	**65**
Sonoro	**67**
Giocabilità	**59**
Longevità	**58**
Originalità	**50**

59

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

ORDINA AL
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
Via delle Canarie, 19
00121 OSTIA LIDO - ROMA

DREAM LAND

CONSOLE

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORDINA AL
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
Via Sigismondo, 36
47900 RIMINI

SATURN JAP
Cool Packing
L. 450.000

NINTENDO 64
RGB L. 380.000

PLAYSTATION JAP
Dual Shock
L. 430.000

SATURN JAP

Azel Panzer Dragon RPG USA	**L. 129000**
Battle Caregga	L. 139000
Bomberman Fight	L. 119000
Bubble Symphony	**L. 109000**
Burning Rangers	**L. 99000**
Chaos Seed	**L. 129000**
Cyber Boots	L. 139000
Cotton II	**L. 129000**
Dragon Ball Z Legend	L. 79000
Dragon Force II	L. 129000
Dungeon Master	L. 149000
Dodonpachi	L. 129000
Doukoku	L. 129000
Dracula X	**L. 119000**
Falcom Classic	L. 129000
Finalist	L. 89000
Farland Saga	L. 149000
Grandia	**L. 109000**
Grandia Digital Museum	**L. 109000**
Grand Prix Formula	**L. 149000**
Go Go Goal!	L. 99000
Gungriffon II	**L. 119000**
Gun Blaze	L. 139000
Langrisser V	**L. 119000**
Last Bronx	L. 129000
King of Fighter 97	**L. 129000**
Marvel Sup. Her.	L. 99000
Metal Slug	L. 139000
Power Drift	L. 89000
Prisoner of Ice	L. 139000
Rayearth USA	**L. 129000**
Real Bout Special + RAM	L. 139000
Rockman x 4	L. 139000
Sailor Moon Super S	L. 139000
Salamander Deluxe	L. 60000
Sakura Wars	**L. 149000**
Savaki	**L. 129000**
Skull Fang	L. 69000
Shienryu	**L. 59000**
Shining Force III	**L. 119000**
Shining Force III Scenario II	**L. 99000**
Shinsetsu	L. 69000
Shiro Mayo	L. 129000
Silhouette Mirage	L. 129000
Sonic R	L. 109000
Star Fighter 3000	L. 59000
Street Fighter Collection	L. 119000
Street Racer Extra	L. 60000
Solo Crisis	L. 129000
Super Robot War F Final	**L. 169000**
Tactical Fighter	L. 129000
Tactis Formula	**L. 129000**
The House of the Dead	**L. 119000**
Thunder Force V	L. 139000
Tiger II Plus	L. 109000
Tokimeki Memorial	L. 89000
Vampire Savior	**L. 129000**
Victory Goal	L. 89000
Vandal Hearts	L. 99000
Yu-no (sex)	L. 169000
Yuna 3 Lightning Angel	L. 139000
Wacu Wacu Seven	L. 99000
Willy Wombat	L. 59000
World Wide Soccer 98	L. 119000
X-Men vs Street Fighter + RAM	L. 159000

NINTENDO 64

	JAP	USA
1080 Snow Boarding		**L. 149000**
Banjo & Kazooie		**L. 139000**
Bomberman		L. 139000
Bomberman Heroes		**L. 139000**
Bust-A-Move 2		**L. 159000**
Camaleon Twist		L. 129000
Clayfighter		L. 149000
DD Kong Racing		L. 139000
Dynamite Soccer		L. 139000
Dual Heroes		L. 129000
Duke Nukem 64 USA		L. 145000
Doom		L. 99000
Fifa 98 USA		L. 139000
Foresaken		**L. 159000**
G.A.S.P.!		**L. 149000**
Go Go Truble Maker		L. 99000
Goemon (USA)		L. 159000
GT 64 Championship Edition		**L. 149000**
Hexen USA		L. 99000
Hyper Olimpic Nagano		L. 149000
Hyriu No Ken Twin		L. 119000
J League Eleven Beat		L. 159000
Mace the Dark Age USA		L. 159000
Madden 64		L. 159000
MRC USA		**L. 169000**
NBA Courside		**L. 169000**
NBA In the Zone 98		L. 159000
Off-Road Challange		**L. 149000**
Quake (USA)		**L. 169000**
Robotron USA		**L. 159000**
Snobo Kids		L. 119000
Tataise Gaiden (puzzle)		**L. 99000**
Wild Choppers		L. 139000
Yoshi Story JAP		L. 60000
Yoshi Story USA		**L. 159000**
World Cup '98		**L. 159000**

PSX JAP - USA

Alundra (USA)	L. 129000
Arkanoid Returns	L. 129000
Armored Tropper Votoms	L. 139000
Bassing Beat (Pesca)	L. 139000
Battle Master	L. 139000
Bokan Desuyo (Yattaman)	L. 149000
Bomberman World	L. 129000
Bio Hazard Director's Cut	L. 109000
Bio Hazard 2	L. 119000
Breat of Fire III (USA)	L. 119000
Bushido Blade	L. 129000
Bushido Blade II	L. 149000
Chacobo Dungeon	L. 159000
Castelvania	L. 89000
Cyber Boots	L. 129000
Crash Bandicoot 2	L. 139000
Crime Crakers 2	L. 139000
Crisis City	L. 139000
Cool Boarders 2	L. 109000
Dead or Alive	L. 139000
Door to Phantomille Klonoa	L. 129000

PSX JAP - USA

Dokiusey 2	L. 149000
Dragon Ball GT	L. 139000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Einhänder (JAP-USA)	L. 139000
Elemental Gearbolt (USA)	**L. 119000**
Enigma	**L. 159000**
Final Fantasy International	L. 99000
Final Fantasy VII	L. 89000
Final Fantasy V	L. 119000
Fighting Evolution (Ultraman)	**L. 119000**
Front Mission Alternative	L. 139000
Front Mission 2	L. 169000
G-Darius	**L. 139000**
Gundam the Battle Master II	**L. 149000**
Gran Turismo	L. 139000
King of Fighters 96	L. 109000
King of Fighters 97	**L. 139000**
Lunar Silver Star Story	**L. 149000**
Mad Stalker	L. 139000
Marvel Super Heroes	L. 99000
Nagano Winter Olimpics 98	L. 139000
Neon Genesis Evangelion	**L. 169000**
Nightmare Creatures USA	L. 99000
Nitoshinden	L. 59000
Parasite Eve	**L. 159000**
Puzzle Bubble 3DX	L. 129000
Point Blanc + Gun USA	**L. 80000**
Pocket Fighter	**L. 139000**
Real Bout Special	**L. 139000**
R-Types	**L. 139000**
Rage Racer	L. 99000
Real Robot Final Attack	**L. 139000**
Resident Evil 2	L. 135000
Rockman Dash	L. 129000
Saga Frontier USA	**L. 129000**
Sailor Moon s	L. 149000
Samurai IV	L. 149000
Sexi Parodius	L. 149000
Shuranomoon	**L. 145000**
Side Pocket 3	**L. 139000**
Slayers Royal	L. 139000
Soul Edge	L. 89000
Soukaigi	**L. 139000**
Street Fighter Collection	L. 119000
Street Fighter ex Plus	L. 119000
Tales of Destiny	L. 109000
Tactis Ogre USA	L. 119000
Tekken 3	L. 139000
Tekken 3 LTD	L. 229000
Tenchu	L. 149000
The Game Paradise 2	L. 149000
Thunderforce V	L. 149000
Tokimeki Memorial Vol. 1	L. 98000
Ultraman	L. 98000
Winning Eleven 3	L. 129000
Winning Eleven 97	L. 79000
Winning Soccer Cup France '98	**L. 139000**
X-Men us Street Fighter	L. 139000
Xenogears	L. 149000
Zero Pilot	**L. 139000**
Z-Gundam	**L. 159000**

WCW Nitro

Ehi, come quasi tutti i componenti della redazione di SPC, ha già superato la ventina, ricorderà certamente gli albori del *wrestling* in Italia: le prime apparizioni di questa singolare disciplina risalgono infatti agli anni '80, periodo in cui su piccole reti locali cominciavano ad apparire questi strani combattimenti tra lottatori giapponesi.
Il boom del *wrestling* è avvenuto però più tardi, quando Italia 1 ha cominciato a mandare in onda le mirabolanti imprese di Hulk Hogan, André The Giant, Macho Man e di altre decine di lottatori facenti tutti parte della WWF (*World Wrestling Federation*), la lega professionistica (!) americana. Come buona parte delle manie a stelle e strisce che hanno invaso la nostra penisola però, anche il *wrestling* ha subito un declino abbastanza rapido e attualmente è quasi impossibile riuscire a ottenere informazioni (figuriamoci a vedere qualche incontro) su questa disciplina. La situazione è invece completamente diversa negli States dove buona parte dei personaggi sopracitati imperversano ancora sui ring delle arene americane, non più però nella WWF ma nella WCW, nuova lega che può contare su personaggi del calibro di Hollywood Hogan, Sting, Lex Luger e altre leggende di questo sport. E' quindi evidente che l'interesse del pubblico, e di conseguenza anche quello delle varie ditte produttrici di magliette, cappellini, stupidi gadget e, perché no, anche videogiochi, si sia spostata proprio verso questa nuova federazione. La software house che è riuscita ad acquistare i diritti della WCW è la THQ che, ovviamente, non ha perso tempo e ha immediatamente lanciato sul mercato un paio di titoli dedicato a questi lottatori/attori, l'ultimo dei quali è proprio questo *WCW Nitro*. Purtroppo, come (troppo) spesso accade in titoli del genere, *WCW Nitro* sembra puntare più sulla popolarità dei personaggi a cui si ispira che sull'effettiva qualità del prodotto, piuttosto mediocre. Già esaminando le opzioni presenti si può notare una certa mancanza di varietà e una totale carenze di idee; niente "battaglie reali" o incontri all'interno di una gabbia, ma il solito torneo a eliminazioni, la classica modalità in doppio (sia da soli che con un amico) oltre alla possibilità di prendere parte a una sfida... ehm... amichevole (sempre che si possa definire amichevole un incontro di *wrestling*). La carenza di modalità di gioco sarebbe comunque potuta passare in secondo piano se la struttura di gioco si fosse rivelata accurata e in grado di riprodurre tutte le emozioni e i colpi di scena dei veri combattimenti, ma anche in questo settore il programmatori di THQ hanno fallito: le mosse a disposizioni dei lottatori infatti non sono particolarmente numerose e in diverse situazioni si ha la sensazione che una pressione casuale dei tasti porti a risultati migliori rispetto al tentativo di eseguire le combinazioni descritte nel manuale. Anche la realizzazione tecnica, per concludere, poteva essere certamente più curata sia per quanto riguarda la grafica, povera nei fondali e in alcune animazioni (inoltre, le proporzioni ring/lottatori non sembrano perfette), che nel sonoro, costituito da alcuni effetti e da una musica che, già dopo il secondo incontro, è difficilmente sopportabile.

MALGRADO LA NON PIÙ GIOVANE ETÀ, HOGAN (NON PIÙ HULK, MA HOLLYWOOD) BAZZICA ANCORA I RING DELLA WCW. MA VE LO RICORDATE CONTRO MACHO MAN?

END

Titolo : WCW Nitro
Casa : THQ
Versione : Europea
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sportivo

Commento **E' difficile immaginare chi potrebbe interessato all'acquisto di *WCW Nitro*: anche il più grande fanatico di questa disciplina potrebbe infatti restare deluso dall'ultima produzione THQ. Realizzazione tecnica sotto la media, struttura di gioco abbastanza banale e mancanza di varietà nelle modalità di gioco sono le principali lacune di un prodotto che, molto probabilmente, finirà nell'oblio dei titoli PlayStation. Peccato.**

Pro...
- *Diciotto differenti lottatori*
- *Immediato*

Contro...
- *Struttura di gioco limitata*
- *Realizzazione tecnica non eccelsa*

La Pagella...

Grafica : **65**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **69**
Longevità : **60**
Originalità : **50**

67

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

Siamo lieti di offrirVi tutto ciò che abbiamo per Sega Saturn:

ANIMATION

AFTER SCHOOL LOVE (SEXY) (JAP)	149.900
ATELIER OF MARIE (JAP)	149.900
CLASSMATE IF (SEXY) (JAP	149.900
DOUKUKU (SEXY) (JAP)	149.900
GRADUATIONS (SEXY) (JAP)	149.900
NEON GENESIS EVANGELION (JAP)	99.900
NEON GENESIS EVANGELION 2 (JAP)	119.900
NEON GENESIS EVANGELION 3 (JAP)	149.900
REAL SOUND REGRET (JAP)	99.900
REFRAIN LOVE LIMITED EDITION (JAP)	149.900
THROBBING NIGHTMARE (JAP)	149.900
TOKIMEKI MEMORIAL DRAMA 2 (JAP)	149.900
ZERO YON CHAMP DOZZY! (JAP)	49.900
ZGUNDAM (JAP)	119.900

ARCADE

BOMBERMAN (JAP)	79.900
BOMBERMAN (USA)	79.900
BOMBERMAN FIGHT (JAP)	119.900
BUBBLE BOBBLE (USA)	99.900
HENRY'S EXPLORERS (JAP)	49.900
HOUSE OF THE DEAD (JAP)	119.900
LODE RUNNER EXTRA (JAP)	119.900
MIGHTY HITS	49.900
PINBALL GRAFFITI	49.900
PRO PINBALL	49.900
SPACE INVADERS (JAP)	49.900
TEMPEST 2000	49.900
TRUE PINBALL	49.900
VIRTUA COP (OEM) (USA)	49.900
VIRTUA COP 2 (USA)	79.900

AVVENTURA

ALONE IN THE DARK	49.900
BLAZING DRAGONS	49.900
DESIRE (SEXY) (JAP)	149.900
ENEMY ZERO (JAP)	99.900
EVE THE LOST ONE (JAP)	179.900
FRANKENSTEIN	99.900
YUNO (SEXY) (JAP)	149.900

AZIONE

A.M.O.K. (USA)	49.900
BATMAN FOREVER (USA)	79.900
BLAM! MACHINEHEAD	49.900
BURNING RANGERS (JAP)	119.900
CRUSADER NO REMORSE	49.900
DUKE NUKEM 3D (USA)	119.900
GEBOCKERS (JAP)	49.900
GUNBLAZES (SEXY) (JAP)	149.900
GUNDAM SIDESTORY 2 (JAP)	49.900
HEXEN (USA)	79.900
INCREDIBLE HULK	49.900
INCREDIBLE HULK (USA)	49.900
MAXIMUM FORCE (USA)	99.900
MECH WARRIOR 2	99.900
PANZER DRAGOON 2 (JAP)	49.900
QUAKE (USA)	119.900
RESIDENT EVIL	119.900
SHIN SHINOBIDEN (JAP)	49.900
SOVIET STRIKE	49.900
TOMB RAIDER (USA)	79.900
TUNNEL B1	49.900
VIRTUAL ON	79.900
VIRTUAL ON (JAP)	49.900

COMPILATION

3x1 GAME PACK (USA)	99.900
COLUMNS ARCADE COLLECTION (JAP)	119.900
PUZZLE & ACTION 2 (JAP)	49.900
SALAMANDER DELUXE PACK PLUS (JAP)	79.900
SEGA AGES VOL.1	99.900
SONIC JAM (USA)	79.900
STREET FIGHTER COLLECTION (JAP)	119.900
THUNDERFORCE GOLDEN PACK (JAP)	79.900
WONDER 3 ARCADE GEARS (JAP)	149.900

GUIDA

CYBER SPEEDWAY	49.900
CYBER SPEEDWAY (USA)	49.900
DAYTONA USA (JAP)	49.900
DAYTONA USA (OEM) (USA)	49.900
DAYTONA USA CH'SHIP EDITION (JAP)	79.900
DRIFT KING 97 (JAP)	99.900
F1 LIVE INFORMATION (JAP)	79.900
FORMULA KARTS	119.900
HIOCTANE	49.900
MANXTT (JAP)	79.900
MINI 4 WHEEL DRIVE + MODELLINO (JAP)	149.900
NASCAR 98 (USA)	99.900
RACE DRIVIN' (JAP)	49.900
SCORCHER (USA)	49.900
SEGA RALLY	79.900
SEGA RALLY (USA)	49.900
SEGA TOURING CAR (JAP)	99.900
SONIC R	119.900
SONIC R (JAP)	79.900
STREET RACER	49.900
VIRTUA RACING	49.900
WANGAN DEAD HEAT PLUS (SEXY) (JAP)	79.900
WIPEOUT	49.900
WIPEOUT 2097	119.900

PICCHIADURO

BATTLE MONSTERS	49.900
DARK LEGEND (JAP)	49.900
DEAD OR ALIVE (JAP)	149.900
DRAGON BALLZ 2 LEGEND (JAP)	99.900
DXHIRD (JAP)	99.900
FATAL FURY 3 (JAP)	99.900
FIGHTER HISTORY (JAP)	79.900
FIGHTER HISTORY + RAM (JAP)	149.900
FIGHTERS MEGAMIX (JAP)	79.900
FIGHTING VIPERS (JAP)	49.900
FIGHTING VIPERS (USA)	49.900
GALAXY FIGHT (JAP)	49.900
GOLDEN AXE THE DUEL	49.900
GOLDEN AXE THE DUEL (JAP)	49.900
GUARDIAN HEROES (JAP)	49.900
KING OF FIGHTERS 95 + RAM (JAP)	79.900
KING OF FIGHTERS 97 (JAP)	149.900
LAST BRONX (JAP)	99.900
LAST BRONX (USA)	99.900
MARVEL SUPER HEROES (JAP)	119.900
REAL 'BOUT SPECIAL + RAM (JAP)	179.900
STEELDOM (JAP)	79.900
STREET FIGHTER ALPHA 2 (USA)	79.900
TOSHINDEN U.R.A	49.900
ULTRAMAN + RAM (JAP)	99.900
VAMPIRE SAVIOR (JAP)	149.900
VAMPIRE SAVIOR + RAM (JAP)	179.900
VIRTUA FIGHTER (JAP)	49.900
VIRTUA FIGHTER 2	49.900
VIRTUA FIGHTER 2 (OEM) (USA)	49.900
VIRTUA FIGHTER KIDS (JAP)	49.900
WAKU WAKU 7 + RAM (JAP)	149.900
WORLD HEROES PERFECT (JAP)	99.900
XMEN VS. STREET FIGHTER + RAM (JAP)	179.900

PLATFORM

ASTAL (JAP)	[illegible]
BUG! (USA)	[illegible]
BUG! TOO (USA)	[illegible]
CHRISTMAS NIGHTS (JAP)	[illegible]
COTTON 2 (JAP)	[illegible]
CROC (USA)	[illegible]
EARTHWORM JIM 2 (USA)	[illegible]
GEX	[illegible]
HERC'S ADVENTURE (USA)	[illegible]
MR.BONES (USA)	[illegible]
NIGHTS	[illegible]
NIGHTS (JAP)	[illegible]
NIGHTS (USA)	[illegible]
RAYMAN (USA)	[illegible]
SILHOUETTE MIRAGE (JAP)	[illegible]
TRASHIT	[illegible]
WHIZZ	[illegible]

PUZZLE

BAKU BAKU ANIMALS (USA)	[illegible]
BREAK THRU! (JAP)	[illegible]
BUSTAMOVE 3	[illegible]
BUSTAMOVE 3 (USA)	[illegible]
CUBE BATTLER (JAP)	[illegible]
GUSSUN OYOYO 2 (JAP)	[illegible]
PUZZLE BOBBLE 3 (JAP)	[illegible]
SAKURA WAR COLUMNS (JAP)	[illegible]
TETRIS PLUS (JAP)	[illegible]
TETRIS S (JAP)	[illegible]
TOKIMEKI MEMORIAL TAISEN P. (JAP)	[illegible]

SIMULAZIONE

DARKLIGHT CONFLICT (USA)	[illegible]
GHEN WAR (USA)	[illegible]
INDEPENDENCE DAY (USA)	[illegible]
MAGIC CARPET	[illegible]
SKY TARGET	[illegible]
SKY TARGET (JAP)	[illegible]

SPARATUTTO

BATTLE GAREGGA (JAP)	[illegible]
BLAST WIND (JAP)	[illegible]
CHAOS CONTROL	[illegible]
CHAOS CONTROL (JAP)	[illegible]
CONTRA (USA)	[illegible]
CYBERIA	[illegible]
DARIUS 2	[illegible]
DARKLIGHT CONFLICT (ITA)	[illegible]
IN THE HUNT	[illegible]
KRAZY IVAN	[illegible]
LAYER SECTION 2 (JAP)	[illegible]
LEYNOS 2 (ASSAULT SUIT) (JAP)	[illegible]
MACROSS SUPER DIMENSION (JAP)	[illegible]
METAL SLUG + RAM (JAP)	[illegible]
SHOCKWAVE ASSAULT	[illegible]
SHOCKWAVE ASSAULT (USA)	[illegible]
STARFIGHTER 3000	[illegible]
STEAMGEAR MASH (JAP)	[illegible]
STELLAR ASSAULT (JAP)	[illegible]
THUNDERFORCE 5 (JAP)	[illegible]

SPORTIVI

BASE LOADED (USA)	[illegible]
BLAZING TORNADO (JAP)	[illegible]
CENTER RING BOXING (USA)	[illegible]
EURO 96	[illegible]
FIFA 98	[illegible]
FUNKY HEAD BOXERS (JAP)	[illegible]
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	[illegible]
J.LEAGUE PERFECT STRIKER (JAP)	[illegible]
K1 FIGHTING ILLUSION SHOW (JAP)	[illegible]
MINNESOTA FATS POOL (USA)	[illegible]
NBA ACTION 98 (USA)	[illegible]
NBA LIVE 97	[illegible]
NBA LIVE 98	[illegible]
NHL 97	[illegible]
NHL 98	[illegible]
NHL ALLSTAR HOCKEY	[illegible]
NHL ALLSTAR HOCKEY (USA)	[illegible]
NHL POWERPLAY	[illegible]
PRO WRESTLING FEATURING PUSTRA (JAP)	[illegible]
STEEP SLOPE SLIDER (USA)	119.900
VOICE IDOL MANIACS POOL (JAP)	99.900
WORLD LEAGUE SOCCER 98	119.900
WORLDWIDE SOCCER 98	[illegible]
WWF IN YOUR HOUSE	[illegible]
ZAP! SNOWBOARDING TRIX (JAP)	[illegible]

STRATEGIA

ALBERT ODYSSEY (USA)	[illegible]
BATTLESTATIONS	[illegible]
BLUE BREAKER (JAP)	[illegible]
DARK SAVIOUR (USA)	[illegible]
ELHAZARD (JAP)	[illegible]
GRANDIA (JAP)	[illegible]
LANGRISSER 4 SPECIAL EDITION (JAP)	[illegible]
MASS DESTRUCTION (USA)	[illegible]
MOMOTARO DOUCHUKI (JAP)	[illegible]
PANZER DRAGOON RPG (USA)	[illegible]
PRINCESS CROWN (JAP)	[illegible]
SAKURA WARS 2 (JAP)	[illegible]
SAMURAI SHOWDOWN RPG (JAP)	[illegible]
SHINING FORCE 3 SCENERY 2 (JAP)	[illegible]
SHINING THE HOLYARK (USA)	[illegible]
SOLDNERSCHILD (JAP)	[illegible]
SUPER ROBOT WARSF (JAP)	[illegible]
THE HORDE (USA)	[illegible]
WAKUWAKU PUYOPUYO DUNGEON (JAP)	[illegible]
WARCRAFT 2 (ITA)	[illegible]
Z	[illegible]

HARDWARE

CONSOLE EURO PAL	[illegible]
ACTION REPLAY 5-IN-1	[illegible]
ADATTATORE UNIVERSALE	[illegible]
CAVO A/V (BULK)	[illegible]
CAVO LINK (BULK)	[illegible]
CAVO SCART/RGB	[illegible]
CAVO S-VHS	[illegible]
CLEANING KIT SEGA (USA)	[illegible]
JOYPAD 3D SEGA	[illegible]
JOYPAD ASCII GRIPX (PER RPG/STG)	[illegible]
JOYPAD SEGA	[illegible]
JOYPAD SEGA COLOR	[illegible]
JOYPAD SS-03	[illegible]
JOYPAD ST-4	[illegible]
JOYSTICK MISSION STICK	[illegible]
JOYSTICK VIRTUA STICK 2	[illegible]
JOYSTICK VIRTUA STICK PRO	[illegible]
MEMORY CARD 8MB SEGA	[illegible]
MEMORY CARD 8MB XTREME	[illegible]
MODULATORE PAL (EURO)	[illegible]
MOUSE SHUTTLE SEGA	[illegible]
MULTITAP SEGA	[illegible]
PAL CONVERTER (JAP/USA)	[illegible]

NINTENDO 64?
TELEFONA PER CONOSCERE LE ULTIME NOVITA

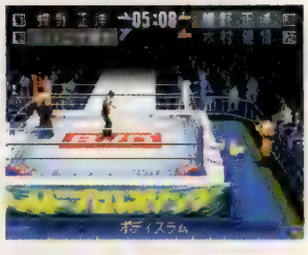
SOLO SOFTWARE ORIGINALE

Anche quest'anno abbiamo visitato l'E3 SHOW ad ATLANTA per conoscere in anticipo tutte le novità in arrivo per il 1998!

New Japan Pro Wrestling Toukon Retsuden 3

I giochi di *wrestling* sono un genere che non ha ricevuto molte cure sul 32-bit di casa Sony. Buona parte degli esperimenti passati si sono infatti rivelati veri e propri buchi nell'acqua. Gli appassionati di questo genere di titoli si sono così trovati a vivere lunghi periodi di crisi, una crisi che però sembra essere destinata a finire rapidamente da quando Tomy ha rilasciato il qui presente *New Japan Pro Wrestling: Toukon Retsuden 3*.

L'AREA D'AZIONE DEI VARI LOTTATORI È ESTREMAMENTE AMPIA: L'UNICA ZONA CHE NON POTRETE RAGGIUNGERE SARANNO I BAGNI DELLO STADIO. CERCATE QUINDI DI TENERVELA FINO ALLA FINE DEL MATCH!



Titolo : NJPW: T. RETSUDEN 3
Casa : TOMY
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-4
Genere : SPORTIVO/PICCHIADURO

A differenza di altre famose serie di *wrestling* giapponesi che presenano lottatori inventati, seppur dai costumi e dai tratti somatici ammiccanti alla realtà, la serie di *Toukon* si avvale della collaborazione della principale federazione giapponese di lotta. In altre parole questo significa che in *Retsuden 3* troverete non solo le fedeli riproduzioni dei *wrestler* nipponici con i loro nomi, ma anche un'ampia selezionie di mosse originali e di siparietti davvero molto spassosi.

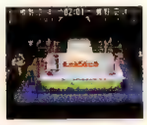
VILLAGE PEOPLE

Anche se il titolo di Tomy non vanta un numero di *wrestler* paragonabile a quello di alcuni suoi esimi colleghi, la lista dei lottatori risulta comunque sufficientemente ampia grazie alla presenza di ben trenta personaggi. Come detto in precedenza, tutti i lottatori sono riproduzioni estremamente fedeli degli originali, con nomi, mosse e pose caratteristiche. Oltre a stelle nipponiche come Shinya Hashimoto, Kensuke Sasaki, Antonio Inoki (uaaa... il mito! Ndr), Tatsumi Fujinami (uaaa... il mito 2! Ndr), Riki Choshu, El Samurai, Jushin "Thunder" Lyger , Masahiro Chono, Great Muta, Keiji Mutoh, Hiroyoshi Tenzan, avremo anche Rick e Scott Steiner , Chris Benoit (conosciuto in Giappone come "Wild Pegasus"), "Black Tiger" Eddy Gueraro (evvai! Un altro Uomo-Tigre!) e Scott "Flash" Norton. Se tutto ciò non fosse sufficiente, sappiate che *Retsuden 3* include anche un'opzione che vi permette di creare il vostro lottatore ideale selezionando, non solo il suo aspetto fisico, ma addirittura le mosse e le tecniche utilizzabili durante gli incontri da una lista di oltre 400 attacchi. E, dulcis in fundo, non bisogna dimenticare i vari personaggi segreti!

MA-CHO, MA-CHO MAN

Tutti i lottatori che calcano i ring di questo gioco sono stati creati avvalendosi dell'ausilio degli ormai consueti poligoni "texturati": il risultato, per resa e qualità, si avvicina molto a quello ammirato nell'ottimo *All Japan Pro Wrestling featuring Virtua* per Sega Saturn, rispetto al quale però qui abbiamo una velocità e una fluidità superiori. Il gioco include infatti un'opzione che permette di passare dai 30 ai 60 *frame* al secondo, anche se questa modalità è limitata al gioco in singolo e comporta la perdita di alcuni elementi grafici come, ad esempio, l'arbitro. Detto ciò, anche avvalendosi di un numero inferiore di fotogrammi la grafica risulta comunque ottimamente definita e animata. Il team di sviluppo della Yukes è riuscito a includere molti dettagli, il più intrigante dei quali è la sequenza d'apertura che precede i vari incontri. Ogni *wrestler* presente nel gioco vanta infatti una propria entrata,

accompagnata da una particolare musica e da mosse, atteggiamenti e moine incredibilmente spassose. Altra caratteristica interessante riguarda l'intelligenza dei nostri compagni nel *Tag Team Mode*: questi non se ne resteranno fermi come dei sacchi di sale aspettando il cambio o battendo le mani per incitare il pubblico, ma cercheranno di aiutarci bloccando l'avversario all'angolo, scaraventandolo giù dal ring, proteggendoci le spalle o dandoci una mano per eseguire una delle innumerevoli mosse combinate.



Y.M.C.A.

Passando ad analizzare la componente sonora, è doveroso sottolineare come questa sia stata tenuta in debita considerazione da ragazzi della Yukes che si sono preoccupati di inserire non solo effetti estremamente realistici, ma anche musiche e *jingle* che si sposano perfettamente con l'atmosfera del prodotto. Come detto in precedenza, ogni *wrestler* vanta una propria colonna sonora che lo accompagnerà nalla fase di avvicinamento al ring, mentre durante l'incontro, al rumore dei nostri colpi e di eventuali ossa rotte, si affiancheranno le urla della folla con tanto di cori di incoraggiamento diretti ai nostri beniamini: semplicemente mitico il coro "I-noki!", mi ha fatto venire le lacrime agli occhi!.
Ovviamente non poteva mancare la presenza di un baldo commentatore, a cui spetterà il compito di introdurre il match e di presentare alla folla i vari contendenti. In questo frangente l'unico elemento di cui si sente la mancanza è la presenza di una "vera telecronaca" come accade nelle simulazioni calcistiche; tuttavia, visto che al momento non credo esista un titolo di *wrestling* che possa vantare una simile caratteristica, direi che possiamo anche passare sopra a questa piccola mancanza.

PIM! PUM! PAM!

La serie *Toukon Retsuden* si è sempre distinta, oltre che per l'aspetto grafico, per il suo particolare sistema di controllo che non si avvale né delle classiche prese, né tantomeno di una feroce e prolungata pressione dei tasti. Più che altro si tratta di un sistema basato sulla "priorità" di certe mosse rispetto ad altre, tecnica che, nonostante la sua particolarità, risulta estremamente semplice da padroneggiare. Per quel che riguarda le modalità di gioco disponibili, queste includono un'ampia selezione di competizioni che vanno dal singolo incontro al *Tag Team*, dal *Triangle match* alla *Battle Royal* fino ad arrivare ai più impegnativi *G1 Tournament*, *Super Grade Tag Team Tournament* e al *Burning Spirits Mode*. Quest'ultima è la modalità più interessante del gioco, visto che permette di prendere un lottatore e sfidare tutti gli altri *wrestler* in una serie di combattimenti che inizieranno sul ring e si sposteranno fuori dal quadrato di lotta per finire con i nostri beniamini che se le danno di santa ragione sulle scale o in mezzo al pubblico! Davvero spassoso.

SHOGUN

Si ringrazia
You Too
per il CD

Non ci credo! Il lottatore sulla destra ha la stessa faccia del mio idraulico!

La telecamera che segue l'azione di gioco si muove ottimamente, consentendo al giocatore di avere una chiara visione dei pestoni che sta prendendo...

Commento **Cosa dire di questo gioco? Sicuramente si tratta di un prodotto ben confezionato e molto divertente. Se siete dei fan del wrestling giapponese e non vi sentite disperati per l'assenza del buon vecchio Hollywood Hogan e del suo "strappa la maglia" e "non mi hai fatto male", allora questo è sicuramente il titolo che fa per voi. In caso contrario il mio suggerimento è quello di optare per qualcosa di più classico, come un buon *beat 'em up* a incontri (ormai ce ne sono in giro una caterva), in attesa che titoli un po' più "occidentali" comincino a colmare il buco lasciato da questo genere di giochi.**

Pro...
- *Ampia selezione di lottatori*
- *Presentazione e contorno eccezionali*

Contro...
- *Tipicamente giapponese*
- *Alcuni potrebbero trovarlo poco tecnico*

La Pagella...

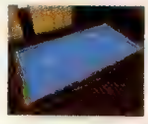
Grafica	**83**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**85**
Longevità	**83**
Originalità	**75**

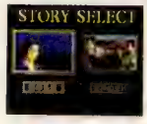
84

Side Pocket 3

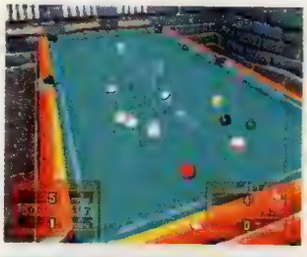
Tra le centinaia di produzioni che hanno visto la luce su PlayStation negli ultimi anni, stranamente i titoli dedicati al gioco del biliardo hanno rappresentato un numero veramente esiguo (così a memoria, me ne vengono in mente soltanto un paio) e quei pochi non si sono certo distinti come prodotti memorabili.
La possibile spiegazione dell'apparente idiosincrasia tra questo sport e la console di casa Sony potrebbe essere spiegata, secondo la mia impressione, più che con l'incapacità dei programmatori a realizzare un prodotto tecnicamente valido, con la considerazione che la magia e il fascino del biliardo risiedono in alcuni rituali (cercare di creare un *feeling* con la stecca tenendola avidamente tra le mani e spolverandone delicatamente il puntale con il gessetto; studiare l'avversario e la posizione delle palle sul tavolo senza tradire alcuna espressione) che difficilmente potrebbero essere replicati solo con l'aiuto di un monitor e di un joypad. È dunque un arduo compito quello che si trova ad affrontare Data East con la pubblicazione della sua nuova simulazione di biliardo: ***Side Pocket 3***. Subito dopo aver caricato il CD, ci viene proposta la prima schermata di scelta nella quale sarà possibile decidere, oltre ai settaggi di rito (difficoltà, preferenze audio, *memory card* e così via), a quale modalità di gioco prendere parte. La sezione di allenamento è vivamente consigliata ai neofiti alle prime armi, ma è anche utile a chi è già esperto con il biliardo, per prendere confidenza con il metodo di controllo e con le reazioni del tavolo di gioco virtuale rispetto a quello reale. Selezionando il *versus mode* potrete prendere parte insieme ad alcuni amici ad appassionanti sfide in stile Paul Newman vs. Tom Cruise. I tipi di biliardo ai quali si può giocare sono due: *Pocket* (classico tavolo con sei buche e 15 palle) e *Carom* (tavolo da carambola senza buche). Le due opzioni rimanenti permettono di dare inizio al trick mode e allo *story mode*. Il primo rappresenta in pratica la sezione nella quale dovrete eseguire alcuni colpi di abilità allo scopo di ottenere il punteggio più alto possibile e di procedere affrontando colpi sempre più difficili. Il computer vi indicherà ogni volta un obiettivo (ad esempio mandare le palle in una determinata buca) per raggiungere il quale avrete un solo colpo. Man mano che procederete nei livelli le cose si faranno veramente complicate e l'esecuzione dei *tricks* più avanzati si rivelerà in un certo senso più accessibile ad esperti di fisica (in alcuni casi il calcolo delle traiettorie che porteranno alla buona riuscita del colpo è veramente un'impresa impossibile) piuttosto che a un giocatore di biliardo: l'unica consolazione è che i risultati dei vostri sforzi potranno poi essere tranquillamente salvati su *memory card*. Se inoltre vi venisse in mente di crearvi nuovi *tricks* con cui stupire gli amici potrete utilizzare il completissimo *editor*: grazie a questo vi sarà consentito di cospargere il tavolo di gioco di libri, lattine e altre amenità, cosicché vi potrete inventare colpi sempre più impegnativi e spettacolari. Per quanto riguarda invece lo *Story Mode*, bisogna dire che, se da una parte l'idea di inserire una trama in stile *adventure* che faccia da *background* alle varie partite di biliardo non può che essere accolta con entusiasmo, dall'altra l'incomprensibilità dei dialoghi (completamente in giapponese) limita notevolmente, per l'utente occidentale, l'appetibilità di questa sezione. Per farvi capire il problema, vi posso dire che mi è capitato di passare più di cinque minuti rispondendo a caso alle domande che i personaggi sullo schermo mi ponevano (in caratteri *kanji*) prima di riuscire a iniziare una partita di *pool* contro un avversario elettronico. Venendo alla parte giocata vera e propria, non ho trovato alcuna novità degna di nota che possa contraddistinguere positivamente ***Side Pocket 3*** rispetto ad altre simulazioni dello stesso genere. L'aspetto grafico non si eleva dalla media, mentre ho particolarmente apprezzato le tracce audio *jazz-style* che accompagnano in sottofondo l'azione di gioco e che contribuiscono a creare una notevole atmosfera. Purtroppo il metodo di controllo, nonostante gli sforzi fatti a livello di programmazione al fine di renderlo il più possibile versatile, non mi è sembrato ancora in grado di trasmettere al videogiocatore quel *feeling* con il tavolo di gioco a cui ho fatto cenno all'inizio e che costituisce, a mio giudizio, la chiave di volta per la realizzazione del gioco di biliardo definitivo.

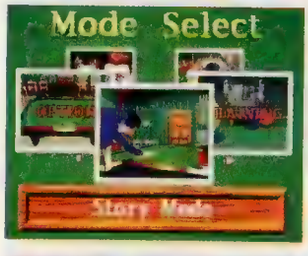
IGOR

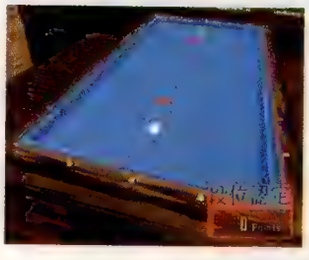




I COLPI DEL TRICK MODE METTERANNO SERIAMENTE ALLA PROVA LE VOSTRE CAPACITÀ.







Si ringrazia
BG Games
per il CD

Commento **Credo che gli amanti della stecca rimarranno anche questa volta piuttosto delusi. Il difetto principale di Side pocket 3 è che non aggiunge niente che non sia già stato visto in altri titoli dello stesso genere. L'unica novità che avrebbe potuto rappresentare un diversivo piuttosto interessante è rappresentata dallo story mode che però, come ho già detto, è quasi del tutto inutilizzabile a causa della barriera linguistica. In effetti la modalità a due giocatori è sempre piuttosto divertente, ma, dopo qualche partita, la tentazione di scendere nel bar sotto casa per prendere contatto con un tavolo da gioco di quelli veri comincerà a prendere il sopravvento. Consigliato solo a coloro che non riescono a stare più di cinque minuti lontano dalla stecca.**

Titolo : Side Pocket 3
Casa : Data East
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-4
Genere : Sportivo

Pro...
- *Trick mode ben realizzato*
- *Belle alcune tracce musicali*

Contro...
- *Story mode praticamente inutilizzabile*
- *Giocando da soli la noia arriva presto*

La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **85**
Giocabilità : **74**
Longevità : **65**
Originalità : **70**

73

Sfogatevi giocando a Gran Turismo.

La realtà di tutti i giorni può essere limitante. La realtà di Gran Turismo, invece, non conosce limiti. Di velocità. Di divertimento. Di competizione. (Di velocità l'abbiamo già detto?)

GRAN TURISMO™ THE REAL DRIVING SIMULATOR

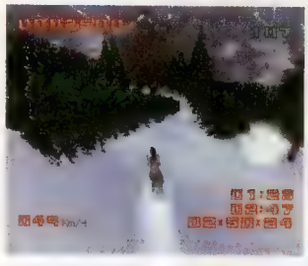
Oltre 400 videogames.

SONY

PlayStation™

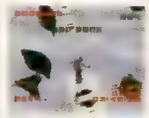
e-Playstation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni via citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. Sony Computer Entertainment Inc. Pubblicato da Sony Computer Entertainment Europa. Tutte le imprese, automobili, marchi e immagini rappresentate in questo gioco sono marchi registrati o protetti da copyright dei relativi proprietari. Tutti i diritti riservati.

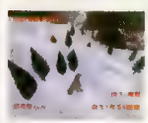
Chill

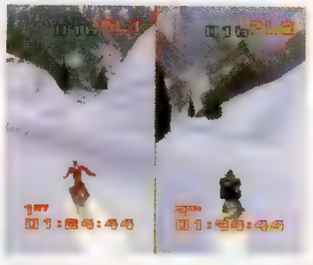


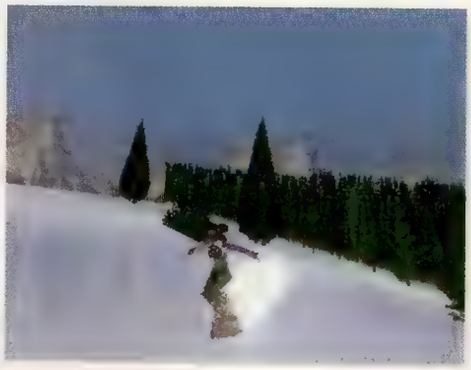
Snowboard: uno sport basato sulla velocità, sui salti... e anche sui salti veloci. Se avete voglia di gettarvi in discesa da una ripida montagna, eseguendo evoluzioni che sfidano qualunque legge fisica, siete arrivati nel posto giusto: se invece state cercando di congelarvi il naso e finire rapidamente all'ospedale, provate con il vero snowboard. Scherzi a parte, *Chill*, ultima produzione Eidos, è dedicato proprio a questa disciplina invernale, che tanto successo sta riscuotendo in questi ultimi anni; peccato solo che se confrontato con il famosissimo *Cool Boarders 2*, *Chill* manchi di quella varietà e immediatezza che lo avrebbero reso un serio antagonista al titolo Sony. I problemi che affliggono *Chill* sono evidenti sin dalla schermata delle opzioni: immediatamente infatti si può notare la mancanza della possibilità di esibirsi nell'*halfpipe* o di dedicarsi solamente alle evoluzioni. Certo, nel corso di ogni livello si possono eseguire evoluzioni e *trick* di ogni genere (indispensabili per poter superare ogni fase), ma lo scopo principale rimane sempre e solo quello di arrivare in prima posizione nella gara. Chi ama quindi dedicarsi all'esecuzione di *trick* e combinazioni volanti, potrebbe rimanere profondamente deluso da *Chill* anche perché il gioco Eidos non brilla certo per immediatezza. Abituati infatti al controllo di *Cool Boarders*, si possono incontrare alcuni problemi, almeno nelle prime partite. Da sottolineare infine che ad aggravare leggermente la situazione per quanto riguarda della longevità ci pensa la presenza di soli cinque livelli (gli ultimi due diventano disponibili solamente dopo aver terminato i primi tre). Fortunatamente, grazie alla possibilità di gareggiare contro un amico su tre tracciati creati appositamente per questa modalità di gioco, la valutazione finale in questo campo migliora leggermente. Dal punto di vista tecnico, sia per quanto riguarda il gioco in singolo che per quello in coppia, bisogna sottolineare una notevole fluidità dello *scrolling* e una velocità che, pur non raggiungendo mai picchi particolarmente elevati, si rivela comunque più che adeguata. Nella sfida in coppia, fatto abbastanza interessante, è inoltre possibile selezionare lo *split-screen* (verticale o orizzontale), così da soddisfare le esigenze di qualsiasi videogiocatore. A livello tecnico comunque, come già sottolineato anche per la struttura di gioco, non mancano i difetti: la velocità è più che buona, ma lo stesso non vale per la definizione dei fondali, in diverse situazioni abbastanza poveri di dettagli e di particolari. Tirando le somme, appare subito evidente che *Chill*, pur potendo contare su una serie di caratteristiche interessanti, risente anche di diversi problemi. Non si tratta certamente di un titolo da disprezzare e gli appassionati di questo sport lo potrebbero anche trovare gradevole ma, se confrontato con *Cool Boarders 2*, è difficile trovare qualche motivo che possa giustificare, per chi non possiede il tiolo Sony, l'acquisto del prodotto Eidos.

END









Prezioso il replay per i momenti più radicali.

Commento **Se i programmatori avessero aggiunto altre modalità di gioco (prima fra tutte la possibilità di esibirsi solo nei *trick*) il giudizio su *Chill* sarebbe stato senza dubbio più positivo. Così invece, il titolo Eidos risulta piuttosto limitato e, se confrontato con *Cool Boarders 2*, appare subito evidente la mancanza di alcune caratteristiche che hanno fatto la fortuna del gioco Sony. Se a tutto questo aggiungiamo una realizzazione tecnica nella media (pregi e difetti, in questo settore, si compensano) possiamo tranquillamente considerare *Chill* un titolo discreto e nulla di più.**

Titolo : **Chill**
Casa : **Eidos**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Sportivo**

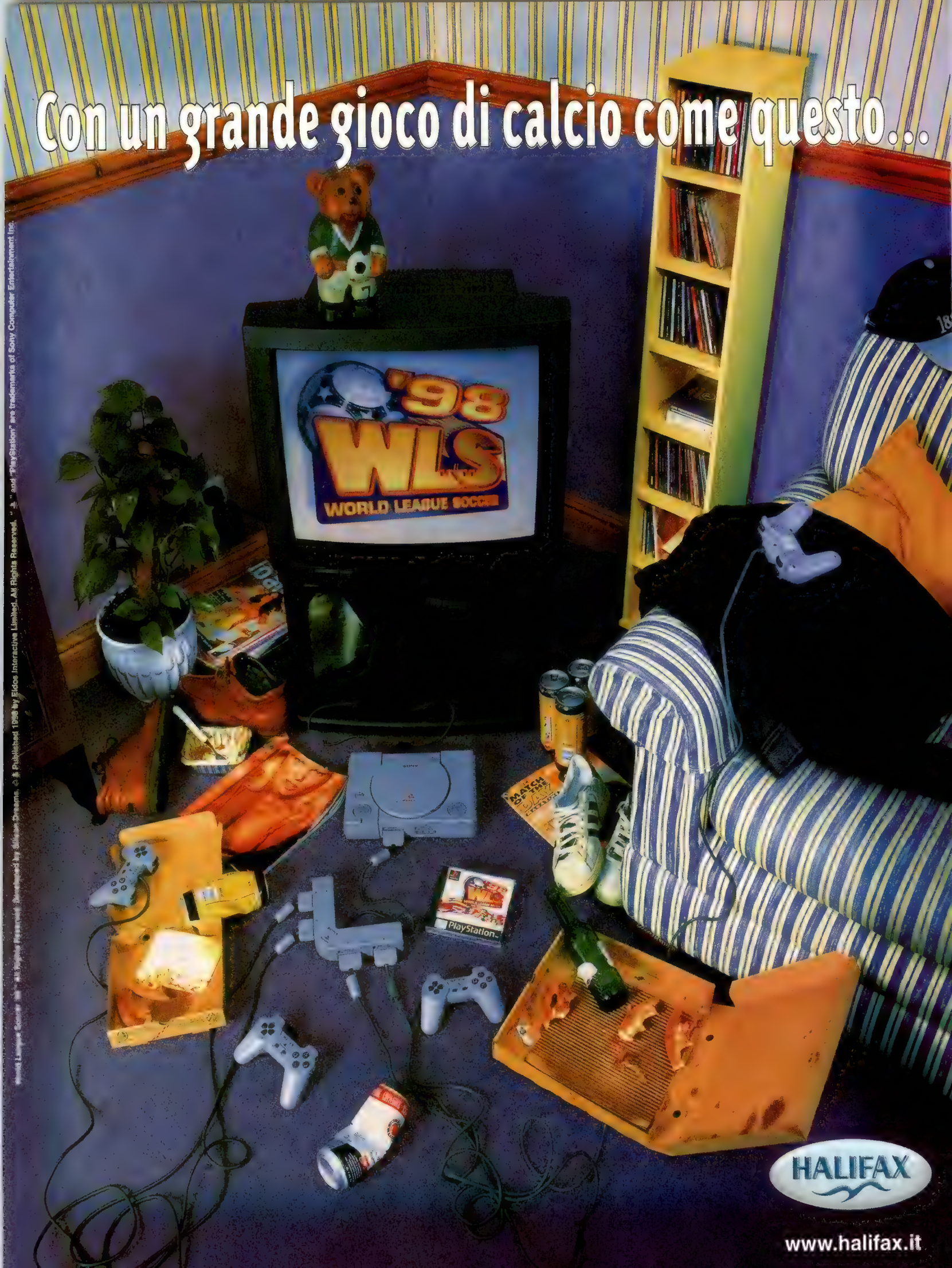
Pro...
- *Veloce e fluido*
- *Discretamente divertente*

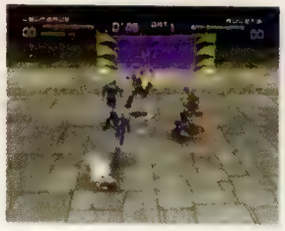
Contro...
- *Poche modalità di gioco*
- *Controllo dei tricks non impeccabile*

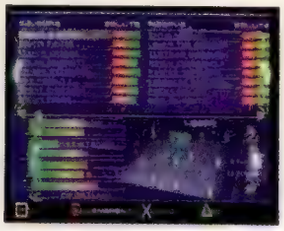
La Pagella...

Grafica : **78**
Sonoro : **74**
Giocabilità : **76**
Longevità : **75**
Originalità : **65**

76


Con un grande gioco di calcio come questo...
'98
WLS
WORLD LEAGUE SOCCER
MATCH OF THE DAY
PlayStation
HALIFAX
www.halifax.it





Dead Ball Zone

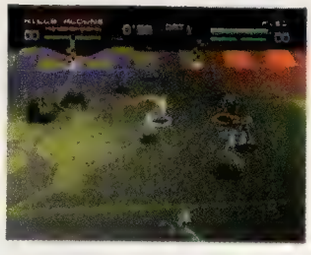
Ice creams! Ice creams!". **Per molti lettori questa semplice frase costituirà probabilmente un vero e proprio tuffo nel passato, un viaggio a ritroso sino ai giorni in cui Amiga regnava incontrastato come macchina da gioco.**

L'inconfondibile urlo riportato in apertura era infatti quello del gelataio di *Speedball 2*, indimenticabile simulazione di un improbabile sport futuristico realizzata dagli allora famosissimi Bitmap Brothers. Sembra in effetti che sia passato un secolo dall'uscita del gioco in questione, ma qualcuno dei responsabili di Rage Software deve essere dotato di ottima memoria, visto che *Dead Ball Zone* non è altro che un incrocio tra *Speedball* e l'altrettanto vetusto *Striker*, la cui prima versione costituì l'esordio di questo *team* su Amiga. L'idea alla base di *DBZ* è la solita: uno sport futuristico incredibilmente violento, ambientato in apposite arene e strutturalmente simile alla pallamano, con partite divise in quattro tempi in cui il punteggio è determinato dal numero di reti segnate (valutate, tra l'altro, in base alla distanza da cui è stato effettuato il tiro). L'unica vera novità è rappresentata dall'introduzione degli armamenti saltuariamente utilizzabili dai giocatori, che vanno a differenziare *DBZ* dal suo antenato quel tanto che basta per evitare accuse di plagio. Proprio la questione degli armamenti però porta alla luce i primi difetti del gioco, immediatamente individuabili in alcune falle del *gameplay*; parto proprio dalle armi perché si presentano come un'occasione mancata, dato che il sistema di attivazione di fucili e motoseghe è piuttosto scomodo, mentre l'uso delle stesse finisce nella maggior parte dei casi per inficiare la giocabilità piuttosto che migliorarla.

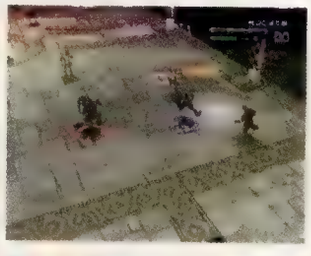
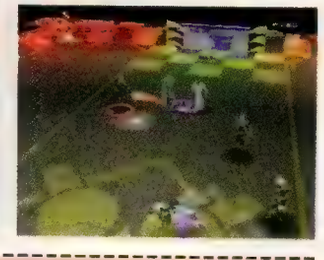
Anche a livello di intelligenza artificiale *DBZ* non è certo un capolavoro, con i portieri apparentemente addormentati (comunque in grado di riscattarsi in alcune situazioni) a cui vanno ad affiancarsi gli avversari gestiti dalla CPU, facilmente aggirabili in molti casi, e gli inermi compagni di squadra del giocatore umano, spesso responsabili per decine di passaggi persi nel vuoto (da notare che in quest'ultimo caso la colpa è da dividere con il cambiamento automatico dell'atleta attivo, non sempre impeccabile). Questi problemi non impediscono comunque a *DBZ* di esercitare una discreta presa sull'utente, soprattutto per via della notevole velocità di gioco e dell'inevitabile potenziale insito in un clone di *Speedball*. Le azioni si susseguono infatti a un buon ritmo e possono risultare piuttosto spettacolari, principalmente nelle fasi di attacco (in cui il tiro di prima, preso di sana pianta da *NHL Hockey*, movimenta spesso e volentieri il tutto) e nelle scontate risse sotto porta, condite dall'usuale dose di sangue, vomito (che schifo) ed eliminazioni fisiche; i controlli, dal canto loro, rispondono in modo sufficientemente rapido e preciso, aiutati in questo dall'estrema semplicità delle possibilità offerte (tiro, passaggio, corsa e cambio dell'atleta). Per quanto riguarda il lato prettamente tecnico, infine, la resa visiva del gioco può essere posizionata nella fascia media dei titoli PlayStation, con funzionali effetti di fumo e luce (tra cui l'indispensabile scia lasciata dalla palla, che non riesce comunque a migliorarne la visibilità nel corso delle mischie) messi parzialmente in ombra dalla scarna rappresentazione delle arene in cui le partite hanno luogo. Il sonoro invece è sullo scarso andante, essendo limitato agli occasionali urli della folla, ai classici effetti da ossa rotte e a una fastidiosa voce femminile preposta all'annuncio dei goal e dell'inizio delle azioni. Alla fine della fiera, quindi, *Dead Ball Zone* non può certo essere definito come un capolavoro o (soprattutto) un gioco innovativo e originale; si tratta di un titolo divertente e semplice da giocare, senza particolari pretese e piuttosto gradevole, ma nulla di più. Provatelo se cercate qualcosa di rapido e poco impegnativo, ma non aspettatevi lo *Speedball* degli anni '90.

SHRAPNEL

(A DESTRA) LA VISUALE LATERALE NON È PROPRIO COMODISSIMA...



QUALCUNO HA DETTO CHE DEAD BALL ZONE È VIOLENTO?

Commento ***Dead Ball Zone*** **è un gioco caratterizzato dalla pacifica convivenza di luci e ombre, in cui il discreto divertimento generale viene offuscato dalle opzioni limitate (partita secca o campionato), dalla gestione strategica semplificata e da fattori a margine come l'inutilità di tre visuali su quattro e la macchinosità dei menu *in-game*. Il flebile supporto per il *Dual Shock* non può certo cambiare radicalmente le cose, ma ciò nonostante *DBZ* può comunque dare qualcosa. Mai come in questo caso, cercate di provarlo prima di un'eventuale acquisto.**

PRO...

- *Semplice da giocare*
- *Veloce e divertente*

CONTRO...

- *Caricamenti lenti*
- *Noioso alla lunga*

Titolo : **DEAD BALL ZONE**
Casa : **GT INTERACTIVE/RAGE**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **SPORTIVO**

LA PAGELLA...

Grafica : **72**
Sonoro : **60**
Giocabilità : **75**
Longevità : **65**
Originalità : **50**

70

...è naturale andare fuori di testa!!!

World League Soccer porta lo standard dei giochi di calcio ad un nuovo livello di eccellenza; l'unico che ti permette di rivedere le tue azioni dalla visuale dei 22 giocatori in campo. Controllo totale, fluida giocabilità e una frenetica azione in questo fantastico gioco di calcio da vedere e da giocare sulla tua PlayStation.

- Ben 145 squadre diverse, tutte le leghe europeee, americane e giapponesi.
- Tutte le squadre del campionato italiano '98!
- Grafica creata con l'ausilio del Motion Capture e la supervisione del grande campione Les Ferdinand.
- Azione multigiocatore, fino a 4 sulla stessa PlayStation!
- Commento del grande campione Ray Wilkins.
- Grande gestione delle telecamere e possibilità di vedere i replay dagli occhi di qualsiasi giocatore, dei guardalinee e dell'arbitro!
- Potente editor che permette di creare squadre, giocatori e tattiche personalizzate.

EIDOS

Silicon Dreams

PlayStation

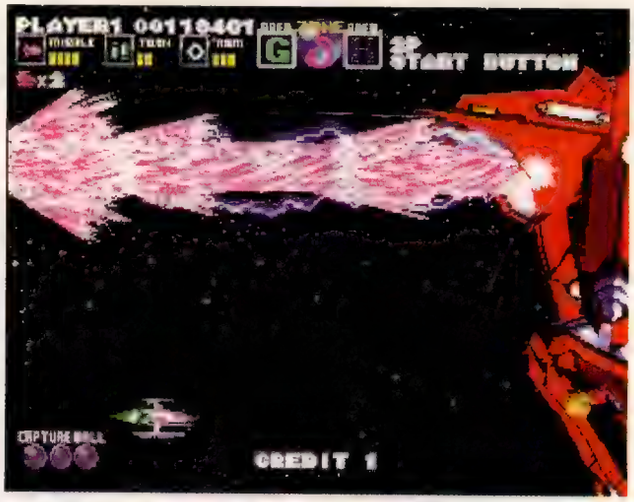
MANUALE E SOTTOTITOLI IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

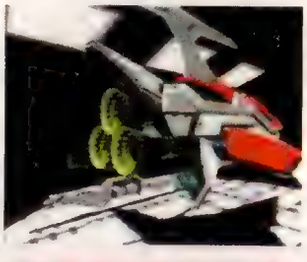
www.halifax.it

G-Darius

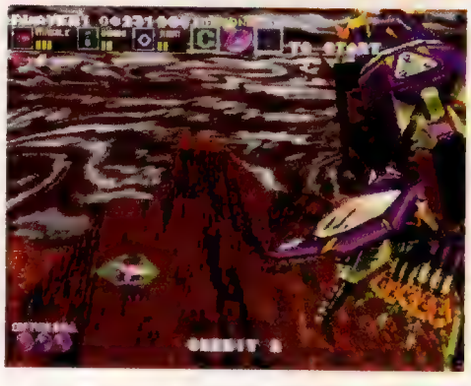


La categoria degli sparatutto si è sempre segnalata, fin dalla sua prima generazione, per una certa ripetitività di situazioni. L'avvento del 3D venne salutato da buona parte del pubblico come quella rivoluzione che poteva dare nuova linfa a un genere che, a discapito di innumerevoli mostri sacri (*1941, Gyruss, Defender, Terra Cresta, R-Type* ecc.), appariva ormai un po' stantio.

Il 1996 fu l'anno che vide la parziale riscossa del 2D, riscossa nella quale elementi poligonali vennero miscelati con la classica struttura spara-e-fuggi. I tempi erano ormai maturi, tanto che anche Taito decise di lanciare uno *shoot 'em up* caratterizzato da effetti pseudo-3D, ***Raystorm***. A seguito del successo riscosso dal prodotto Taito diverse case si misero al lavoro regalandoci titoli quali ***Einhander*** o il magistrale ***ThunderForce V*** (già uscito su Saturn e in arrivo anche per la console Sony) e così ora ci troviamo di fronte a una nuova e gradevole invasione di *shoot 'em up* che vanta, come ultimo esponente, questo ***G-Darius***. La trama è a grandi linee la seguente: un gruppo di pianeti collocato in un angolo remoto di una sperduta galassia decide di confederarsi e dare il via alla produzione di gigantesche astronavi a foggia di pesce. Queste enormi creature, che includono sardine, sgombri e calamari, sono dotate di enormi cannoni in grado di distruggere con un solo colpo interi pianeti. La vostra missione, che ahimè non potrete assolutamente rifiutare, sarà quella di intercettare questi esseri prima che i loro signori decidano di muovere contro il nostro piccolo e adorato pianeta, riducendoci come un fritto misto.



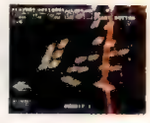
La qualità di alcuni fondali ha davvero dell'incredibile. Peccato solo che i loro movimenti non siano sempre sincronizzati con quelli delle varie astronavi.

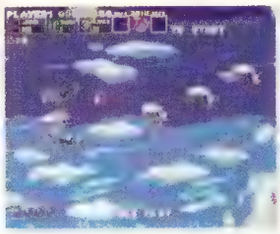


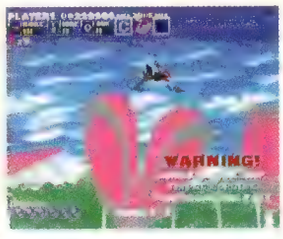
Titolo : **G-Darius**
Casa : **Taito**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Sparatutto**

Auto-Gaia

Per quanto la meccanica e la struttura di gioco possano apparire estremamente classiche (e anche un tantino banali) è doveroso sottolineare come questo *G-Darius* si segnali per essere un titolo estremamente accattivante e ben confezionato. L'azione di gioco risulta infatti sufficientemente convulsa, con un gran numero di nemici da abbattere. Le formazioni aliene si scagliano contro di noi a ritmo serrato ma, nonostante ciò, sono rare le fasi di "caos grafico", il che permette al giocatore di avere sempre sotto controllo ciò che accade sullo schermo. A questo si va ad aggiungere una discreta selezione di armi, limitata solo in qualità dal numero dei vostri avversari. Anche qui infatti, così come accadeva in un vecchio titolo per MegaDrive, *Gaiares*, potrete utilizzare una speciale sonda che vi permetterà di prendere il controllo dei caccia nemici utilizzandoli come se si trattassero di veri e propri *pod*: potrete catturare qualsiasi tipo di nave, il che vi consentirà di usufruire di una selezione di attacchi e sistemi di difesa estremamente ampia. E nel caso in cui vi stancaste dei vostri droni, niente paura; potrete sempre utilizzarli a mo' di scudo schierandoli davanti al vostro vascello o, ancora, assorbire la loro energia e quindi rilasciare il flusso acquisito come se si trattasse di un sorta di megaraggio (modello cannone a onde moventi della Yamato) che andrà a distruggere tutti gli oggetti presenti sullo schermo.

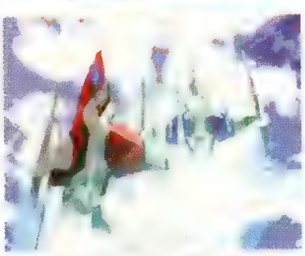






ASTRO-ROBO

Per quel che riguarda invece gli elementi che determinano la giocabilità, *G-Darius* si segnala immediatamente per la sua relativa lunghezza: ben 30 livelli composti da 15 *stage* divisi, ognuno, in 2 sezioni (una superiore e una inferiore). Detto ciò, così come accadeva negli episodi precedenti, diversi di questi livelli potranno essere raggiunti solo selezionando un particolare tragitto. Ciò potrà essere fatto sfruttando la consueta mappa galattica (ben nota ai fan di questa serie), grazie alla quale potremo impostare la nostra rotta fino all'ultimo e decisivo schema. A ciò si va ad aggiungere un sistema di *ending* multiplo che aumenta la longevità del prodotto e che spinge il giocatore a riprendere in mano il titolo anche dopo averlo finito diverse volte. Il tutto viene poi completato da otto livelli di difficoltà e da alcune interessantissime opzioni quali il *Boss Mode* (tramite il quale potremo affrontare un'ampia selezione di boss presenti), il *Beginner Mode* nonché la modalità a due giocatori.



ASTRO

A livello grafico e sonoro *G-Darius* si segnala per una resa e realizzazione tecnica di sicuro impatto. I vari caccia risultano ben definiti e ricchi di colori e la stessa cosa può dirsi per gli enormi mostri poligonali, alcuni dei quali arrivano a coprire oltre metà schermo. Purtroppo, anche in questo titolo, l'impiego di fondali 3D crea qualche piccolo inconveniente. Infatti, mentre in *RayStorm* i movimenti dell'astronave risultavano estremamente realistici rispetto al fondale, in *G-Darius* il comportamento dei vari mezzi si svolge su due soli piani; questo fa sì che, in alcuni passaggi, le traiettorie descritte dai vari caccia siano completamente "scollegate" dai movimenti del fondale, il che crea un effetto simile a quello dei vecchi film e serie TV degli anni '70 e '80 dove, per simulare il movimento di una macchina, si filmava la sequenza proiettando un paesaggio in movimento sullo sfondo. Anche per quel che riguarda la componente sonora *G-Darius* presenta una serie di alti e bassi. Gli effetti sono ben realizzai e sufficientemente validi, tuttavia le varie detonazioni mancano della corposità e dalla "forza" di altri prodotti. Le musiche, per quanto classiche, risultano invece discretamente coinvolgenti, svolgendo appieno il loro compito di accompagnamento. Passando alle animazioni, lo *scrolling* dello schermo si segnala per una generale fluidità, alla quale però non corrisponde una particolare velocità dell'azione di gioco. Oltre a ciò, di tanto in tanto, è possibile imbattersi in alcuni vistosi rallentamenti, rallentamenti che diventano ancora più frequenti nel caso in cui stiate giocando con un amico. Questo fa sì che, nonostante il gran numero di oggetti sullo schermo, *G-Darius* non risulti così rapido e frenetico come altre suoi esimi colleghi.

ACCIDENTI, ANCHE QUEST'OGGI PESCE...

IN SITUAZIONI PARTICOLARMENTE INCASINATE LO SCROLLING CI "VIENE IN AIUTO" RALLENTANDO LA VELOCITÀ DELL'AZIONE.

SHOGUN

SI RINGRAZIA
You Too
PER IL CD

Commento **Dopo l'ottimo *Einhander*, ecco approdare su PlayStation un altro *shoot 'em up degno* di nota che, pur non vantando una qualità paragonabile a quella del suo esimio collega, si segnala per una realizzazione e una struttura sicuramente gradevoli. Grafica e sonoro si attestano infatti su livelli medio-alti, così come la giocabilità e la longevità, grazie soprattutto a un'ampia selezione di livelli e a un sistema d'armi estremamente completo. Ben fatto Taito.**

PRO...

- *Immediato*
- *Buona realizzazione tecnica*

CONTRO...

- *Estremamente classico*
- *Vistosi rallentamenti*

LA PAGELLA...

Grafica : **85**
Sonoro : **83**
Giocabilità : **83**
Longevità : **81**
Originalità : **50**

84

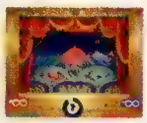
Point Blank

Gli insostenibili ritmi della vita moderna vi stanno lentamente portando all'esaurimento nervoso? Il vostro capo continua a martellarvi in ufficio con pretese ogni giorno più insensate? Il docente di Diritto Privato vi ha congedati ricoprendovi di improperi dopo appena tre minuti di interrogazione? Non ce la fate più a sopportare gli ordini della cara mammina che, a un'età di 25 anni vi costringe ancora, quotidianamente, a portare giù la pattumiera? Per sfogare le frustrazioni che affliggono i giovani d'oggi le vie sono diverse, ma mi raccomando, non fate come Michael Douglas in *Un giorno di ordinaria follia*... Da oggi l'unica arma di cui avrete bisogno per calmare le vostre ire represse sarà la vostra fedele *Guncon*: mezz'ora a sterminare le paperelle e i piranha di *Point Blank* e vi assicuro che sarete come nuovi!

Alcuni anni or sono Namco lanciò un *coin-op* particolarmente simpatico e divertente, *Gun Bullet*, che, a discapito della propria veste grafica piuttosto spartana, furoreggiò nelle sale giochi di tutto il mondo. Armati ciascuno della propria *lightgun*, due giocatori potevano sfidarsi in appassionanti gare di precisione sullo schermo. La novità consisteva nel fatto che, a differenza della stragrande maggioranza dei precedenti sparatutto, stavolta gli obiettivi del massacro non erano costituiti da orribili *zombie* o da temibili terroristi assetati di sangue, bensì da sagome inanimate, da ochette di porcellana e orsacchiotti di plastica tipo luna park, caratterizzati ognuno da un *design* volutamente ridicolo e strampalato. Il successo del *coin-op* fu veramente notevole e apparve quindi scontata la decisione da parte di Namco di pubblicare in Giappone *Gun Bullet* come secondo titolo di supporto oer la nuova periferica *Guncon* (il primo titolo, come ben saprete, era la *killer-application Time Crisis*). Tutto questo avveniva circa l'estate scorsa e sono ora lieto di annunciarvi che finalmente, dopo circa nove mesi di attesa, un accurato lavoro di traduzione dei testi e un cambiamento di nome (avrete già capito che *Gun Bullet* in occidente è conosciuto come *Point Blank*) anche noi poveri europei potremo divertirci a blastare i monitor di casa alla stregua dei colleghi giapponesi.

Subito dopo aver calibrato la *Guncon* (a dire la verità è possibile giocare anche servendosi solo del joypad, ma vi sconsiglio assolutamente questa soluzione, a meno che non vogliate perdervi il 99% del divertimento) accederete a una serie di schermate di opzioni attraverso le quali potrete scegliere il livello di difficoltà, il numero di giocatori (se avete due pistole l'azione sarà simultanea, altrimenti vi dovrete alternare con il vostro avversario) e le varie preferenze di salvataggio su *memory card*. Fatto ciò dovrete solo decidere se cimentarvi con la modalità *arcade*, grazie alla quale potrete giocare a una versione uguale in tutto e per tutto al coin-op, o con la modalità *arrange* che prevede, oltre al gioco originale arricchito di un buon numero di stage inediti, una sezione di allenamento e, udite udite, un *quest mode* che trasformerà il vostro *Point Blank* addirittura in un RPG! Da notare che, in accordo con lo stile del gioco, anche gli spostamenti tra i vari menu avvengono a colpi di pistola. Gli *stage*, in pratica, rappresentano ciascuno una specie di piccola missione: una schermata vi spiegherà in breve cosa dovrete fare ogni volta e, subito dopo, l'apertura di un sipario vi consentirà di passare all'azione. Gli obiettivi sono veramente tantissimi e assai

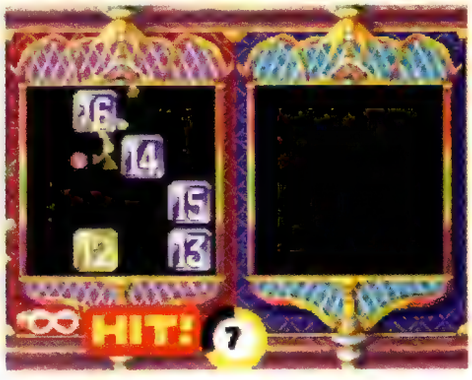
LA GRAFICA DI POINT BLANK DÀ UN NUOVO SIGNIFICATO ALL'ESPRESSIONE "DEMENZIALE"...



NON FATE I SADICI, HO VISTO BENISSIMO CHE STAVATE MIRANDO ALL'OSTAGGIO!

NO, NON È UNA SCHERMATA DI FINAL FANTASY TACTICS: È LA SEZIONE RPG DI POINT BLANK.

Titolo : POINT BLANK
Casa : NAMCO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1-2
Genere : SHOOTING GAME



vari, soprattutto nella versione *arrange*. Vi troverete a sparare alle sagome di cartone come succede al poligono di tiro e a salvare Dr. Don e Dr. Dan (i due protagonisti del gioco) da orde di piranha, tempeste di meteoriti e piogge di lava; dovrete sforacchiare delle fiammanti fuoriserie nel minor tempo possibile o eliminare fastidiose api che ronzeranno su e giù per il monitor. Inoltre troverete le versioni videoludiche di praticamente tutte le attrazioni del luna park nelle quali è necessario colpire dei bersagli. Ritmo incalzante e azione frenetica sono i denominatori comuni a tutti gli stage: soprattutto ai livelli più avanzati i vostri riflessi verranno messi a dura prova e il coinvolgimento nel gioco diventerà assoluto. Vi troverete ad affrontare decine di sessioni una dietro l'altra senza rendervi conto del passare del tempo, almeno finché il dolore della spalla con cui reggete la pistola non vi costringerà a prendervi una pausa. La difficoltà è sempre ottimamente calibrata e si ha in ogni momento la sensazione di essere premiati per la propria effettiva abilità e prontezza nel reagire a ciò che avviene sullo schermo, piuttosto che per un colpo di fortuna o per l'indulgenza della CPU (a differenza di quanto avveniva in alcuni sparatutto con *lightgun* visti su PlayStation nei quali era sufficiente sparare "più o meno" nella zona del bersaglio perché questo fosse considerato colpito). La precisione della *Guncon* d'altronde è veramente gratificante e la soddisfazione che proverete dopo aver terminato uno stage senza sbagliare un colpo vi farà venire voglia di sollevare verso l'alto la canna della vostra arma e soffiarci sopra alla maniera degli infallibili pistoleri dei vecchi film western...

Sparatutto e gioco di ruolo

Una volta tanto il passaggio da versione NTSC a PAL sembra essere stato del tutto indolore: non ho notato grosse differenze a livello tecnico, anche perché la quasi totale assenza di costruzioni poligonali evita i problemi di perdita di fluidità caratteristici dei giochi europei rispetto ai loro corrispondenti NTSC. L'unica novità negativa è costituita dal solito restringimento verticale dello schermo (che si traduce nelle classiche bande nere in alto e in basso) dovuto alla diversa risoluzione del formato video europeo. Per quanto riguarda il *quest mode*, i testi, prima completamente in giapponese, sono stati adeguatamente tradotti ed è ora possibile giocare senza problemi a una specie di RPG ambientato in una stranissima isola a forma di *Guncon*. Ovviamente non aspettatevi una realizzazione ai livelli di ***Final Fantasy VII*** (l'unico scopo dell'avventura è quello di rivelare nuovi stage nascosti da utilizzare nella modalità *training*); tuttavia merita una lode la filosofia Namco di voler sempre aggiungere qualcosa alle versioni casalinghe dei propri *coin-op*, al fine di aumentare ulteriormente la longevità del prodotto. Per concludere, una citazione particolare spetta al *versus mode*: collegando contemporaneamente due *Guncon* alla console potrete infatti dare vita ad agguerrite sfide all'ultimo proiettile con un vostro amico. In questo caso, però, a differenza di quanto succede in tutti gli altri sparatutto con pistola ottica, la partecipazione contemporanea all'azione non è intesa in senso collaborativo (i due giocatori umani uniti contro il computer), bensì competitivo: bisogna fare più punti dell'altro giocatore in ciascuno stage. La trovata divertente consiste nel fatto che è assolutamente ammesso ogni tipo di scorrettezza: in alcuni schermi, ad esempio, un metodo molto efficace per mandare in confusione il vostro avversario è quello di cominciare a sparare nel suo riquadro colpendogli i bersagli sbagliati. Vi lascio immaginare le successive scene di vendetta, con il giocatore sconfitto slealmente che cerca di strozzare l'altro con il cavo della *Guncon*...

IGOR

UN OTTIMO MODO PER VINCERE SEMPRE NEL VERSUS MODE È QUELLO DI TIRARE, DURANTE LA SFIDA, DELLE FORTI GOMITATE NEL VENTRE DEL VOSTRO AVVERSARIO...

ATTENTI A NON COLPIRE IL DR. DON IN MEZZO AGLI OCCHI; POTREBBE RIMANERCI MALE...

Commento **Gli unici utenti PlayStation che avrebbero un valido motivo per non procurarsi una copia di *Point Blank* sono coloro che ancora non possiedono la pistola *Guncon*. Per descrivere *Point Blank* occorrono pochi aggettivi: coinvolgente, frenetico, originale, ma soprattutto divertente. È il classico gioco che alla fine di ogni partita vi farà dire "ancora una e poi basta", nonostante abbiate passato ore con la *lightgun* in mano. Ed è anche la dimostrazione di come, in un'era di giochi dotati di grafica incredibile e realizzazione tecnica impressionante, la presenza di un *concept* valido consenta di pubblicare un titolo eccezionale, pur sfruttando solo minimamente le capacità della console Sony.**

Pro...

- *Divertimento allo stato puro*
- *Più completo del coin-op*

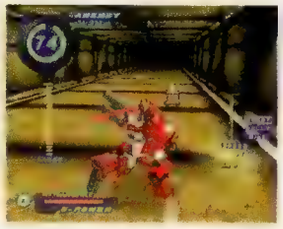
Contro...

- *Molti caricamenti*
- *Dolorosi calli a forza di premere il grilletto!*

La Pagella...

Grafica	**70**
Sonoro	**85**
Giocabilità	**95**
Longevità	**95**
Originalità	**90**

91



Speed Power Gunbike

Sony Music Entertaiment (Japan) sembra fermamente decisa a non omologarsi alla produzione videoludica contemporanea. Dopo *Parappa The Rapper* e *Tenchu* (di cui Activision pubblicherà le versione USA a settembre), il nuovo prodotto sperimentale di SME, *Speed Power Gunbike*, reinterpreta il settore dei *mecha-games*, un settore reso comatoso da infinite produzioni mediocri ad opera di Bandai e che solo di recente ha mostrato segnali di ripresa grazie ad *Armored Core* di From Software.

La latitanza di un'introduzione lascia subito germogliare qualche sospetto sulla riuscita di *Speed Power Gunbike*. Uno sterile menu invita subito ad accedere al gioco vero e proprio, al *training mode* o alle opzioni, mentre un *mech* sullo sfondo esegue evoluzioni trasformiste in tempo reale. E' vero, neanche *Castlevania* godeva di una vera e propria introduzione ed è stato un capolavoro, ma non è questo il caso di *Speed Power Gunbike*. Lo dimostra da subito il *rolling demo*, sufficiente, da solo, a trasmettere un'avvilente senzazione di mediocrità ancor prima di aver messo le mani sul joypad. Il gioco offre preliminarmente la possibilità di scegliere fra tre diversi mezzi, distinti per livelli prestazionali quali accelerazione, velocità, maneggevolezza e potenza offensiva. Ognuno di essi può in ogni momento trasformarsi in moto (*bike mode*), jeep (*rally mode*) o *mech* bipede (*robot mode*) secondo le esigenze del videogiocatore. Ciascuna delle tre configurazioni gode di precipui pregi-debolezze: tanto il *bike* quanto il *rally mode* offrono maggiore velocità rispetto al *robot mode*, ma vantano un potere offensivo minimo espresso unicamente in occasione degli urti con i mezzi avversari (verrebbe da chiedersi, a questo punto, il senso della parola *GUNbike*). Di regola i nemici di piccola stazza potranno essere eliminati anche in modalità *bike* o *rally*, mentre quelli di dimensioni superiori andranno affrontati in qualità di *mech*. Quest'ultimo annovera il maggior numero di mosse offensive che vanno dal cazzotto al placcaggio, dall'impiego di armi a lunga gittata e brevi *combo* utili per eseguire devastanti penetrazioni fra le barricate nemiche: in questi casi una coltre protettiva fatta di raffinate trasparenze policrome esalta la sensazione di potenza. I livelli si svolgono su tracciati ricchi di biforcazioni, ma dalla linearità complessiva sconfortante. Eventuali passaggi segreti conducono ad aree bonus custodi dell'unico *item* presente nel gioco: l'energia. Per qualche bizzarro motivo, i *mech* soffrono di perdite energetiche costanti con la chiara intenzione di scandire un conto alla rovescia entro cui completare i vari *stage*. Ogni colpo subito determina una forte perdita energetica invogliando il giocatore ad attraversare le aree di gioco velocemente, ma con circospezione. Taluni livelli offrono estesi ed intricati labirinti in cui non è difficile perdersi, sprecando tempo prezioso nella ricerca della via maestra. La ridondaza di *texture* e la piattezza architettonica dei cunicoli, però, rendono difficile memorizzare il percorso più veloce, costringendo il giocatore a ripetere i suddetti livelli con frustrante frequenza nella speranza di imboccare la strada giusta.
L'aspetto cosmetico è nel complesso mediocre: sebbene il *frame rate* assicuri una buona fluidità e le trasparenze impreziosiscano alcuni frangenti di gioco, le scelte cromatiche appaiono discutibili con orribili accostamenti di colori estratti con avarizia dalla ricca *palette*

VENENDO COLPITI IN MODALITÀ "BIKE" SI VIENE DISARCIONATI DALLA MOTO CON GRANDE PERDITA DI TEMPO.

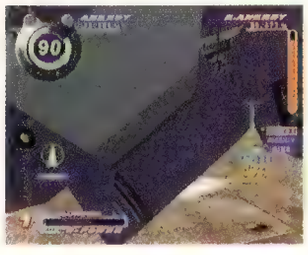
Titolo : SPEED POWER GUNBIKE
Casa : SME
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1
Genere : AZIONE

messa a disposizione dal 32-bit Sony. Una risoluzione bassissima non giustifica, inoltre, l'oscurità che invade i livelli a breve distanza per scongiurare il *pop-up*. Dal punto di vista ludico, ***Speed Power Gunbike*** vede nell'insensatezza il suo peggior difetto. I nemici incontrati nel corso dei livelli possono essere facilmente dribblati; gli scontri sono addirittura scoraggiati dalla consapevolezza di uscirne con meno energia disponibile di quanto non se ne avrebbe evitandoli semplicemente (che senso ha?); l'intelligenza artificiale emula egregiamente quella di un tricheco morto con il nemico in grado di attaccare solo frontalmente e stranamente incapace di voltarsi quando ci si porta alle sue spalle. Più in generale il *design* estetico-comportamentale della marmaglia elettronica di ***Speed Power Gunbike*** non sembra aver occupato troppo il tempo degli sviluppatori. Lentissimi carrarmati, *mech* rigidi come statue di bronzo, piccoli droidi inoffensivi e qualche mina

vagante completano l'elenco riproposto identico in ogni livello. Difficile inoltre distinguere gli scontri con gli insipidi boss finali sulla base di fattori ludici: semmai sono accomunati tutti dalla medesima povertà creativa...

Controllo

Un inefficace sistema di controllo traduce ogni sessione ludica in una lotta contro il joypad piuttosto che contro i nemici virtuali. La risposta ai comandi lenta e imprecisa, unita a un'impostazione schizofrenica, a tratti *screen relative* (tipo ***Gex 3D***) a tratti *character relative* (tipo ***Resident Evil 2***), del metodo di controllo, è spesso fonte di confusione, aggravata da una telecamera virtuale che si attarda nel portare l'inquadratura alle spalle del *mech* rendendo arduo il semplice allineamento col nemico. Il sistema di guida del mezzo nelle modalità *bike* e *rally* è decisamente frustrante: i freni non sembrano funzionare affatto costringendo il giocatore a rimbalzare da una parte all'altra dei tracciati coma la biglia di un flipper mentre la telecamera ruota vorticosamente secondo principi che non hanno nessuna giustificazione logica se non confondere ulteriormente il giocatore. L'impiego dei tasti dorsali produce possenti sculettamenti finalizzati a stringere le insidiose curve ad angolo retto. Peccato che appena si comincia a slittare la telecamera esita nell'aggiornare l'inquadratura, impedendo di inserirsi in curva con la dovuta precisione.



Spesso le inquadrature sono a dir poco discutibili...

Sonoro

A differenza di ***Tenchu*** la colonna sonora di ***Speed Power Gunbike*** è piatta e deludente come il prodotto nel suo complesso. I campionamenti sonori sono indimenticabili, nel senso che penetrano e si insediano nel cervello come il ronzio delle zanzare che cominciano a disturbare le notti di questo inizio estate. Il parlato non sorprende più da almeno 10 anni ed è impiegato in ***Speed Power Gunbike*** per istruire il giocatore sullo svolgimento della trama durante le insipide sequenze in *real time* fra un livello e l'altro: inutile dire che la lingua giapponese permette di indovinare unicamente gli stati emotivi dei conversatori attraverso il tono della voce. Dubito comunque che la comprensione della trama possa modificare il giudizio finale, anzi, probabilmente lo inasprirebbe ulteriormente...

Longevità

La longevità, infine, non è certo il punto forte di ***Speed Power Gunbike***. Crediti infiniti e il salvataggio dei livelli già completati con successo su memory *card* consentono di risolvere il gioco in mezz'ora. Più in generale è l'inesistenza di un *quid* ludico sufficientemente accattivante ad accorciare i tempi di fruizione. La ridondanza dei medesimi schemi di gioco si fa pesante nonostante i soli sette livelli e la latitanza di una modalità di gioco a due si rivela, in questo senso, terribilmente grave.

Commento **L'appuntamento con l'evoluzione del *mecha-game* è rimandato. *Speed Power Gunbike* di SME non solo fallisce nell'imprimere la giusta svolta a un genere poco sfruttato, ma si colloca in coda all'estesa classifica di titoli mediocri per PlayStation.**

Pro...

- *Buon design dei mech*
- *Fluidità notevole*

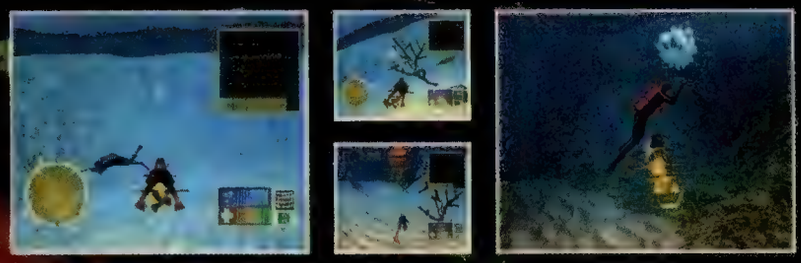
Contro...

- *Sistema di controllo pessimo*
- *Davvero corto*

La Pagella...

Grafica	**60**
Sonoro	**60**
Giocabilità	**50**
Longevità	**30**
Originalità	**50**

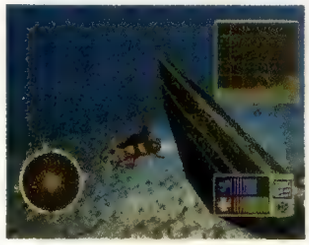
55

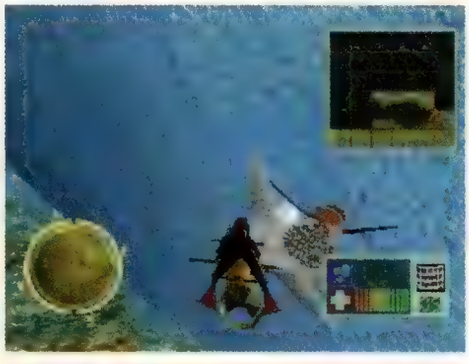


Treasures of the Deep

PlayStation conta, nel proprio parco software, almeno tre titoli ad ambientazione sottomarina: *Tiger Shark*, *Critical Depth* e il curioso *Aquanaut's Holiday*, che aveva tentato di catturare tutto il fascino del mare con esiti contrastanti. *Treasures of the Deep* conserva un impianto prettamente *arcade*, ma la cura con cui si è cercato di rendere credibile l'ambientazione è notevole. La trama ci vede nei panni di Jack Runyan, un sedicente cacciatore di tesori sommersi attratto dalle cifre da sogno che è possibile guadagnare recuperando antichi reperti da relitti di caravelle e simili. *TotD* è in sostanza uno sparatutto 3D che ci mette ai comandi di un sottomarino monoposto, alla guida del quale è necessario recuperare di volta in volta un differente artefatto antico o in alternativa portare a termine lavoretti poco puliti. Come si conviene in ogni gioco di questo tipo, avremo armi numerose e varie, *power-up* di multiforme natura e nemici di ogni genere. Le prime missioni si ambientano in acque estremamente basse e per completarle è sufficiente il mezzo con cui si inizia il gioco, un semplice vettore a cui il nostro personaggio, in muta da sub con bombole annesse, rimane attaccato: ma progredendo sarà inevitabile l'acquisto di mezzi più resistenti alle alte pressioni. Volendo,comunque, è possibile separarsi dal mezzo (o uscirne) e procedere a colpi di pinna. Per quanto riguarda le armi, non ci si può lamentare. Partiamo dalle semplici reti, del tutto innocue per i sottomarini nemici, ma estremamente utili per raccogliere i bonus monetari sparsi per i livelli. Si è già sottolineato come Jack non sia propriamente uno stinco di santo: infatti il nostro non si fa problemi a catturare con le reti delfini, tartarughe giganti, aragoste e tutto ciò che può risultare remunerativo, al di là del parere del WWF. Il mondo subacqueo di *TotD* è infatti popolato da forme di vita acquatiche di ogni genere, a partire da branchi di piccoli pesci per arrivare a squali martello, squali bianchi, delfini e meduse. Fra le altre armi, non mancano missili a ricerca magnetica, muniti di sonar, senza dispositivi di puntamento automatico, missili che emettono intense onde d'urto multiple che fanno fuori ben più di un nemico alla volta e così via. Nel complesso la varietà è notevole. Fra gli equipaggiamenti abbiamo robot telecomandabili, i classici *medikit*, bombole d'aria aggiuntive, bengala per deviare i missili, visori notturni, molto utili nei livelli ambientati in grotte, e così via. Come detto, alcune missioni non prevedono esplicitamente il recupero di reperti archeologici: può capitarci di sgombrare un'area dalle mine installate dal nemico e di chiudere le valvole di pozzi di petrolio sommersi che sono stati sabotati. Nel complesso le missioni sono varie tanto negli obiettivi, quanto nelle ambientazioni e nella fauna sottomarina. La grafica è senz'altro uno dei punti forti del gioco: i modelli dei pesci sono più che credibili, così come i loro movimenti. L'ambiente è convincente e ben realizzato e tutto si muove molto fluidamente. Il sonoro è buono: gli effetti sono appropriati e di qualità e le musiche, orchestrali, una volta tanto all'altezza. Per quanto riguarda i controlli, con l'analogico non ci sono problemi, mentre con il joypad ordinario si ha una sensazione d'imprecisione un po' fastidiosa. La giocabilità è decisamente buona: il titolo è divertente, anche se non particolarmente originale, e spesso l'azione si fa frenetica. L'unico appunto, al di là di considerazioni più generali sull'abusato *concept* dello sparatutto 3D, è la macchinosità dei controlli di armi ed equipaggiamento. La varietà di obiettivi e ambienti è un punto forte del gioco, e la sfida a proseguire è fomentata dalla gola che fanno certe armi e sottomarini, davvero cari. Inoltre ogni livello nasconde un segreto, ovvero un oggetto che va a comporre una specie di mosaico, ma su questo, mi raccomando... acqua in bocca.

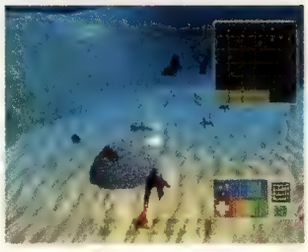
SHUB





LA QUALITÀ DELLE ESPLOSIONI È PIÙ CHE BUONA.

QUESTE BESTIACCE NON SANNO STARE AL LORO POSTO!



Commento ***Treasures of the Deep*** **è uno di quei giochi che non possono dirsi capolavori, ma che rappresentano una proposta più che buona. La varietà del gioco, la qualità della grafica e la discreta giocabilità pongono il prodotto su un livello medio-alto, anche se manca quel particolare in grado di tenere incollati i giocatori al video per ore e ore. Ad ogni modo, se siete affascinati dall'ambientazione sottomarina, questo è senz'altro il titolo che fa per voi.**

Titolo : TREASURES OF THE DEEP
Casa : NAMCO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO 3D

PRO...
- *Ottima grafica*
- *Atmosfera eccellente*

CONTRO...
- *Struttura di gioco piuttosto banale*
- *Controlli migliorabili*

LA PAGELLA...

Grafica	90
Sonoro	89
Giocabilità	83
Longevità	75
Originalità	70

81

ASTROCOMPUTER

PRODOTTE GRAFICHE-ROMA

a giugno esplodono le nostre offerte!

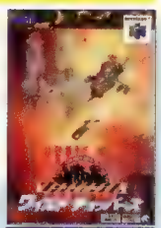
OFFERTISSIME NINTENDO 64 • JAP

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000


L. 69.000

OFFERTISSIME SEGA SATURN • JAP

L. 59.000

L. 49.000

L. 49.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • PAL

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

OFFERTISSIME NINTENDO 64 • USA

L. 69.000

L. 89.000

OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • U.S.A.

L. 59.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 59.000

NINTENDO 64 • PAL

L. 69.000

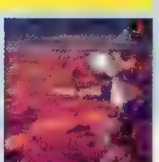
OFFERTISSIME SONY PLAYSTATION • JAP

L. 49.000

L. 39.000

L. 99.000

L. 99.000


L. 59.000

NINTENDO 64 • PAL

L. 69.000

OFFERTE SONY PSX USA-JAP

ANDRETTI RACING	USA	L	59.000
BLAST CHAMBER	USA	L	49.000
CONTRA	USA	L	49.000
DISTRUPTOR	USA	L	59.000
MARVEL SUPERHEROES	USA	L	59.000
NHL POWER PLAY	USA	L	49.000
ODD WORLD	USA	L	59.000
ONE	USA	L	69.000
RAGE RACER	USA	L	49.000
RE LOADED	USA	L	59.000
RESIDENT EVIL D.C.	USA	L	59.000
TEMPEST X3	USA	L	49.000
BODY HAZARD	JAP	L	49.000
DARE EVIL	JAP	L	49.000
FINAL FANTASY TACT.	JAP	L	69.000
FIRE PRO WRESTLIN	JAP	L	49.000
GALAXIAN 3	JAP	L	49.000
GRADIUS	JAP	L	49.000
HARD CAB	JAP	L	49.000
LODE RUNNER	JAP	L	49.000
METAL JACKET	JAP	L	39.000
POP TWIN BE	JAP	L	49.000
SNATCHER	JAP	L	49.000
SPEED KING	JAP	L	59.000
STREET F. COLLECTION	JAP	L	99.000
TOSHINDEN 3	JAP	L	49.000
V. SPIKE	JAP	L	49.000
V. TENNIS	JAP	L	59.000

OFFERTE SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	PAL	L	79.000
BATMAN FOREVER	PAL	L	69.000
CASPER	PAL	L	99.000
DIE HARD	PAL	L	99.000
E.W. JIM 2	PAL	L	59.000
LOADED	PAL	L	69.000
MEGA MEN X3	PAL	L	110.000
NHL 97	PAL	L	69.000
SPACE HULK	PAL	L	49.000
SKELETON WARRIOR	PAL	L	49.000
TOMB RAIDER	PAL	L	99.000
TUNNEL B1	PAL	L	69.000
ASTAL	USA	L	59.000
BLAZIN DRAGON	USA	L	49.000
DARK LEGEND	USA	L	39.000
HI-OCTANE	USA	L	49.000
INDEPENDENCE DAY	USA	L	69.000
MAGIC CARPET	USA	L	49.000
MORTAL KOMBAT II	USA	L	29.000
NBA ACTION	USA	L	49.000
OFF WORLD	USA	L	49.000
ROBOT RESURRECTION	USA	L	49.000
ANARCHY IN THE NIPPON	JAP	L	49.000
ATLANTA 96	JAP	L	49.000
DARIUS 2	JAP	L	59.000
DRIFT KING	JAP	L	49.000
FIGHTER'S H. DYNAMITE	JAP	L	59.000
FIGHTING VIPERS	JAP	L	49.000
GOIKEN MUYOU	JAP	L	49.000
HANAGUMI TAISEN C.	JAP	L	49.000
IRON MAN X-O	JAP	L	49.000
RONDE	JAP	L	49.000
STREET RACER	JAP	L	59.000
TOSHINDEN	JAP	L	49.000
THUNDERFORCE PACK	JAP	L	129.000
Z GUNDAM	JAP	L	49.000

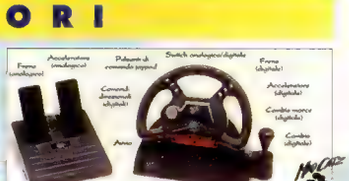
OFFERTE NINTENDO 64

BOMBERMAN	JAP	L	69.000
DYNAMITE SOCCER	JAP	L	69.000
WILD CHOPPERS	JAP	L	69.000
HEXEN	USA	L	69.000
WAR GODS	USA	L	69.000

ACCESSORI

ADATTATORE SNES
RENDE COMPATIBILI I GIOCHI GIAPPONESI ED AMERICANI CON LA TUA CONSOLLE PAL
L. 20.000

G-CON 45+TIME CRISIS
PER SONY PLAYSTATION
PISTOLA A SENSORE LUMINOSO ULTRA PRECISA
L. 149.000



NUOVO MAD CATS Analogico e Digitale!
VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA
PSX-SAT L. 130.000 • NINTENDO 64 L. 140.000

GAME BOY L. 89.000
Giochi a partire da **L. 39.000**

GAME GEAR
Vasto assortimento giochi tutti a **L. 29.000**

CONSOLLE

NINTENDO ULTRA 64
VERS. PAL L. 289.000
VERS. USA L. 369.000

SONY PSX
VERS. UNIVERSALE + GIOCO L. 389.000
VERS. PAL L. 279.000*
VALUE PACK (2 pad+mem.) L. 329.000

NOVITÀ SONY PSX
BATMAN & ROBIN
BATTLE CHASE
BLOODY ROAR
BUST A MOVE 3
COMMAND & CONQUER PLAT.
CONSTRUCTOR
CRIME KILLER
DARK OMEN
DEATHTRAP DUNGEON
DIABLO
DRAGON BALL: FINAL BOUT
FIFA 98
FORMULA KARTS
FORSAKEN
GRAN TURISMO
GEX 3D
INDY 500
I.S.S. PRO 98
I.S.S. PRO PLATINUM
IZNOGOUD
KICK OFF MANAGER 98
LUCKEY LUKE
LETHAL ENFORCERS
MATCH DAY 3
METAL GEAR SOLID
MOTO RACER
NBA PRO 98
ONE
OVERBLOOD 2
PARASSITE EVE
PITFALL 3D
PREMIER MANAGER
POPULOUS: THE 3RD COMING
POWER SOCCER 2
SHADOW MASTER
SNOW RACER
SNOWBOARD EXTREME
SPAWN
STEEL REIGN
SUPER MOTOCROSS
TEKKEN II PLATINUM
TOMB RAIDER PLATINUM
VERSAILLES
VMX RACING
VR POOL
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP T.
MARINEN
XENOGEAR

NOVITÀ NINTENDO 64
AEROFIGHTERS ASSAULT
BEAST WAR
BOMBER MAN
DIDDY KONG RACING
FORMULA 1 PLATINUM
GAME KILLER CHEAT
GOLDEN EYE 007
KILLER INSTINCT GOLD
IZNOGOUD
JET RIDER 2
LAMBORGHINI
LYLAT WARS+JOLT PAD
MARIO KART
MASTERS OF TERAS KASI
MISCHIEF MAKERS
NBA HANG ON TIME
NEED FOR SPEED III
NEWMAN HAAS
NHL BREAKWAY 98
OLYMPIC HOCKEY
QUAKE
RASCAL
SKULL MONKEYS
SNOWBOARD KIDS
SNOWBREAK EXTREME
TETRIS SPHERE
THEME OSPITAL
TIMESHOCK
WILD CHOPPERS
YOSHI'S STORY
X-MEN

NOVITÀ SEGA SATURN
BOMBERMAN 5
BURNIN RANGER
FIFA 98
MARVEL SUPERHEROES
MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON
NBA PRO 98
PANZER DRAGON RPG
QUAKE
SEGA TOURING CAR
SNOWBOARD KIDS
STEEP SLOPE SLIDERS
TETRIS PLUS
TETRISPHERE
THE HOUSE OF DEAD+GUN
VAMPIRE SAVIOUR 4 MEG
VIRTUAL POOL 96
X-MEN VS. STREET FIGHTER

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

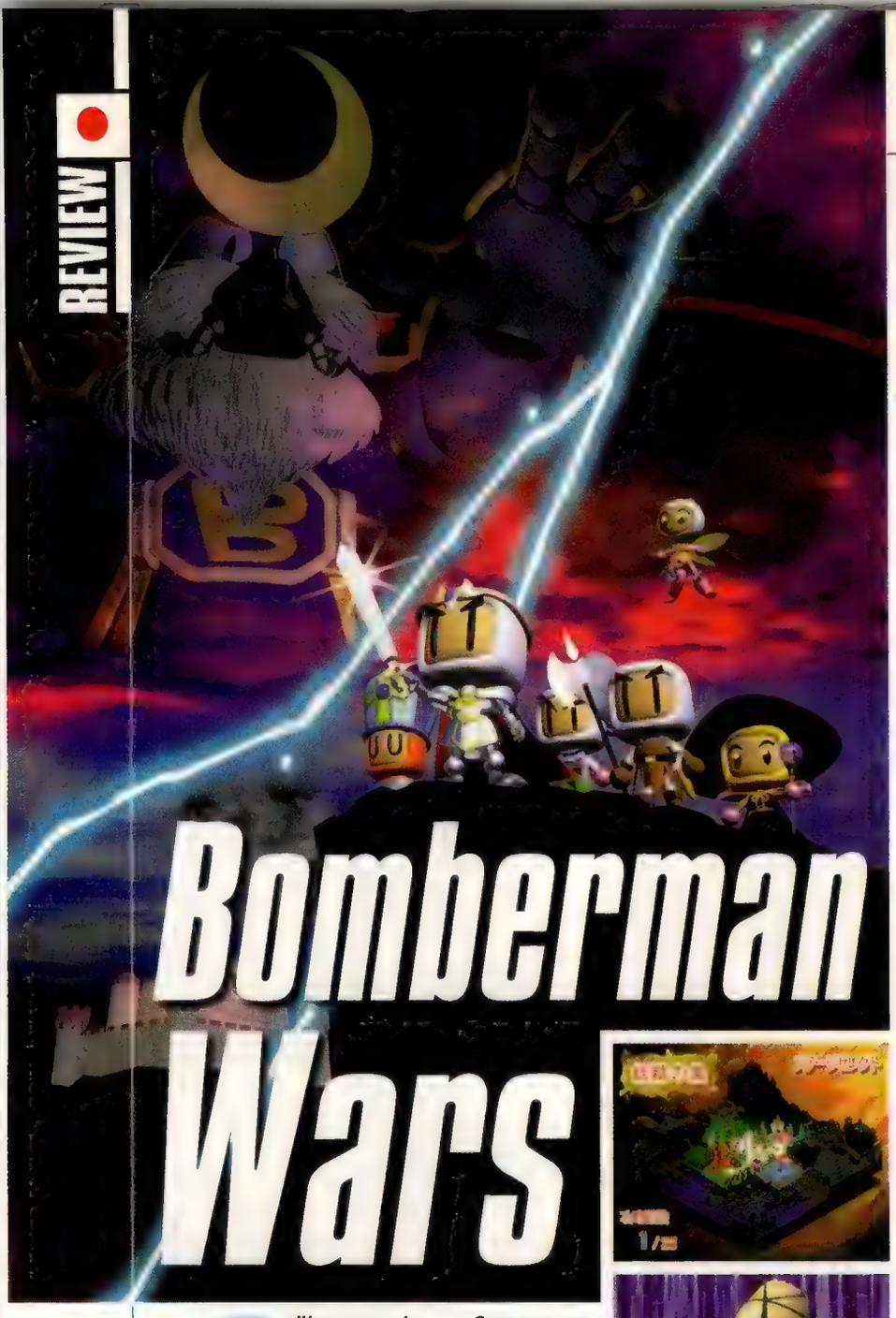
VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74 FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

Bomberman Wars



Nell'enorme palude del riciclo d'idee da cui, purtroppo sempre più spesso, fuoriescono i titoli PlayStation, stanno affiorando anche un paio di giochi che cercano di attingere all'antica fama di *Bomberman*, titolo Hudson che, ai tempi, seppe divertire molto. Oltre a *Bomberman World* e a *Bomberman Phantasy Race*, eccoci di fronte a *Bomberman Wars*, il campione strategico della serie.

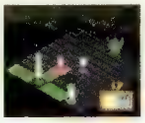
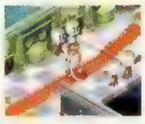
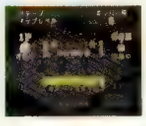
In soldoni, *Bomberman Wars* consiste in una sorta di gioco degli scacchi in cui lo scopo è eliminare i pezzi dell'avversario piazzando delle bombe e riuscendo a evitare al contempo che le esplosioni uccidano i nostri personaggi. Una volta gustata la presentazione, in stile iperfumettoso, in cui una serie di personaggi con la testa a forma di televisore fanno mostra delle proprie doti particolari (vuoi di velocità, vuoi di abilità con la spada e così via), si approda a un menu che consente di operare la scelta tra le due modalità di gioco che abbiamo a disposizione. La prima, un *Quest Mode*, ci permette di affrontare, nei panni del Re, una serie di livelli a tema, intercalati da alcune sequenze FMV. Nel *Quest Mode* si guadagnano via via personaggi nuovi procedendo nel gioco e si può scegliere su una mappa in che direzione ampliare i propri domini. Molto carina l'interfaccia per completare queste operazioni, che consiste nella possibilità di muovere il personaggio del Re in un ambiente isometrico rappresentante la sua reggia, in cui ad ogni stanza corrisponde un'operazione, come salvare il gioco o cambiare i personaggi del proprio *party*. La seconda modalità permette di giocare partite libere sulla scacchiera preferita, contro il computer o contro un avversario umano.

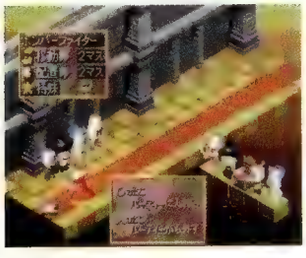
Come detto, il gioco consiste in una sorta di scacchi: nel proprio turno è possibile agire su ciascuno dei cinque personaggi che si hanno a disposizione. Ognuno di essi può muoversi, collocare sulla scacchiera una bomba o, in alternativa, effettuare la propria mossa speciale. Chi conosce lo splendido ***Vandal Hearts*** avrà già idea di che tipo di interfaccia stiamo parlando. I personaggi si differenziano tra loro in larga misura. Ciascuno è caratterizzato da tre variabili: la prima consiste nel numero di caselle in cui si può muovere per ogni turno (da un minimo di una a un massimo di tre), la seconda nella distanza massima a cui può essere collocata una bomba, mentre la terza consiste in una capacità speciale, diversa per ogni pezzo. I personaggi particolarmente dotati nei primi due campi sono sprovvisti di mossa speciale. Come detto, ad ogni turno è possibile far collocare una bomba a ciascun personaggio. Le bombe sono dotate di un dispositivo a orologeria che le fa detonare dopo cinque cambi di turno: questo significa che una bomba collocata da un nostro personaggio detonerà sempre alla fine di un nostro turno, mentre quelle piazzate dal nemico scoppieranno prima dell'inizio del nostro turno. In questo modo avremo la possibilità di sfuggire alle esplosioni delle nostre bombe fino all'ultimo, mentre dovremo guardarci in anticipo dalle bombe nemiche. Ogni ordigno, esplodendo, colpisce in un raggio ben preciso: due caselle in ogni direzione, lungo una croce. Qualunque personaggio nel capo coperto dalle fiamme viene eliminato, ed ogni eventuale bomba che si venisse a trovare all'interno dell'esplosione detonerà anch'essa, così da dare vita a teribili "effetti domino". Il giocatore, di fatto, deve quindi tenere presenti un gran numero di variabili: deve prevedere le possibilità di fuga dei personaggi nemici in relazione alle loro capacità di movimento, nonché l'area coperta delle esplosioni, ma è anche necessario guardarsi dalle capacità speciali dei vari pezzi, che vedremo meglio. Una volta che un personaggio ha piazzato una bomba non ne può più collocare finché essa non è esplosa, a meno che non recuperi alcuni bonus che compaiono all'uccisione dei pezzi del nemico o in seguito alla distruzione di alcuni elementi del

SPERIAMO CHE ORA HUDSON NON INIZI A PRODURRE ESCLUSIVAMENTE SPIN-OFF DI BOMBERMAN...

LE ESPLOSIONI POSSONO RISULTARE DEVASTANTI!

Titolo : BOMBERMAN WARS
Casa : HUDSON
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : STRATEGICO



paesaggio. Tali bonus possono anche migliorare le capacità di movimento, il raggio di esplosione delle bombe e così via. Obbligatoriamente, tra i nostri personaggi è compreso il Re: come negli scacchi, basta eliminare questo pezzo per vincere la sfida. Ogni partita deve essere completata entro un numero di turni prefissato: se ciò non dovesse avvenire, ad ogni cambio di turno cadranno dal cielo delle bombe, rendendo il tutto molto più rischioso, tanto per il giocatore quanto per la CPU.

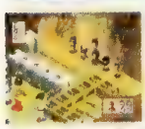
MILLE MODI PER PIAZZARE BOMBE

I personaggi a nostra disposizione sono dodici, più il Re: la Maghetta può lanciare bombe a tre caselle di distanza, ma può muoversi solo di un passo alla volta. Un pezzo simile risulta molto utile per collocare, rimanendo al sicuro, una bomba nell'area di esplosione di un altro ordigno che sia prossimo allo scoppio, in modo da eliminare un pezzo nemico. Il Vescovo può muoversi e collocare bombe solamente nelle caselle adiacenti, ma è in grado di effettuare un incantesimo sugli ordigni posti fino a otto caselle di distanza in grado di ritardarne lo scoppio di un turno. Oltre al guadagno di tempo, nel caso la bomba sia del nemico, si ottiene il risultato aggiuntivo di farla esplodere alla fine del proprio turno e non di quello dell'avversario. Il Gigante, anch'esso limitato nei movimenti, può spostare un personaggio o una bomba adiacenti alla propria casella in un'altra, anch'essa a una sola unità di distanza. Il Ninja può colpire un personaggio adiacente spostandolo di una casella all'indietro, e così via. Appare chiaro che le possibilità di gioco sono davvero articolate. In effetti le scelte sono davvero molteplici, e ciò consente di elaborare strategie articolate, che devono necessariamente tenere conto delle capacità di ciascuno dei pezzi avversari. È inutile, ad esempio, orchestrare una complessa catena di esplosioni se poi il Vescovo avversario le posticipa di un turno ribaltandoci in faccia le nostre fatiche. Da parte nostra, per contro, è possibile, con una certa esperienza, combinare le abilità speciali dei nostri personaggi attuando piani molto complessi. Come detto, anche le scacchiere su cui gli scontri si svolgono hanno una certa importanza: ad esempio, la Fata può volare sopra corsi d'acqua e fiumi di lava senza problemi, mentre gli altri personaggi saranno costretti ad aggirarli. Inoltre, le bombe piazzate sopra la lava esploderanno al termine del turno stesso, mentre quelle erroneamente collocate nell'acqua andranno a fondo senza danni. La grafica del gioco è piuttosto spartana, ma comunque funzionale agli scopi. Trattandosi di un gioco strategico, è di certo più rilevante la praticità, che non manca certo. Ad ogni modo, i personaggi sono abbastanza carini e le scacchiere discrete; sarebbe stata gradevole la possibilità di ruotare l'area di gioco per guadagnare un punto di vista più chiaro. La grafica di contorno è ben realizzata, senza raggiungere vette estreme di gradevolezza. La colonna sonora è rappresentata da sedici brani su CD, senza infamia e senza lode, mentre gli effetti sonori sono decenti. I controlli sono semplici ed efficaci. Nel complesso, un lavoro ben realizzato.

SHUB

LE CASELLE LAMPEGGIANTI INDICANO L'AREA IN CUI IL PERSONAGGIO PUÒ MUOVERSI.

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD



Commento ***Bomberman Wars*****, pur dovendo molto a** ***Vandal Hearts*****, si rivela un buon gioco. La varietà dei personaggi, la presenza di un** ***quest mode*** **e i risvolti particolarmente complessi delle strategie attuabili lo rendono un prodotto appetibile per gli amanti della strategia. Ma attenzione: ci troviamo di fronte a un gioco che richiede davvero molta pianificazione tattica e parecchia riflessione, e per questo è più adatto a chi davvero ama questo genere di giochi. Se** ***Vandal Hearts*** **aveva conservato un carattere più** ***arcade*****, pur implementando un motore a turni,** ***Bomberman Wars*** **cede il passo a uno stile di gioco più simile a quello necessario per vincere una partita di scacchi. La necessità di prevedere le mosse dell'avversario in funzione anche delle capacità peculiari dei personaggi, rende il gioco davvero difficile. In conclusione, chi ama la strategia pura ha trovato di che divertirsi; chi invece cerca qualcosa di più immediato, potrebbe annoiarsi prima di venirne a capo. Nel complesso, un titolo più che buono.**

PRO...

- *Molte strategie possibili*
- *Davvero vario*

CONTRO...

- *Poco adatto ai neofiti*
- *Grafica migliorabile*

LA PAGELLA...

Grafica	**75**
Sonoro	**78**
Giocabilità	**85**
Longevità	**90**
Originalità	**75**

86

Enigma

Dopo il primo discreto tentativo con il picchiaduro *Dinasty War/ Sangoku Musou*, Koei si affida nuovamente a *Omega Force* nel tentativo di cambiare la propria immagine, troppo spesso legata ai giochi di strategia storici. Contenuto in ben due CD, *Enigma* costituisce il primo di una *line-up* di titoli ampiamente rinnovata che copre i generi più in voga degli ultimi mesi.

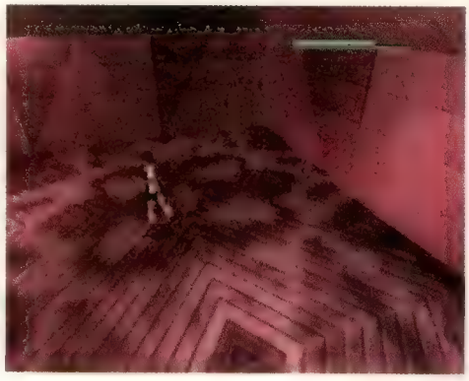
Sin dalle prime fasi del gioco, appare chiaro quale sia stata la fonte d'ispirazione di Omega Force nello sviluppo di *Enigma*: a partire dall'utilizzo di personaggi poligonali su fondali in 2D, sono molti i punti in comune che l'avventura Koei condivide con la popolare saga di ***Resident Evil/Bio Hazard***. *Enigma* non costituisce però un semplice clone: una storia dall'ambientazione e dal genere differenti e diverse modifiche della meccanica di gioco gli consentono di assumere una sua precisa identità. Invece di calarvi in un racconto d'orrore infestato da morti viventi e creature mutanti, *Enigma* vi proietta nei primi anni del Novecento alla ricerca del segreto di un'antica civiltà.

I protagonisti

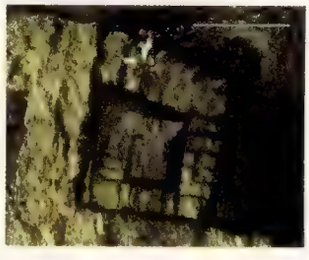
I protagonisti di *Enigma* sono tre giovani rappresentanti di Giappone, America e Inghilterra d'inizio novecento. Akira è un ventunenne maestro di ju-jitsu, letale arte di combattimento insegnatagli dal nonno; il suo obiettivo è il ritrovamento del padre, un importante biologo scomparso otto anni fa. Essendo un esperto di arti marziali, Akira predilige il combattimento senza armi. Thomas è il rampollo di una famiglia nobile che ha deciso di mettersi in viaggio dopo l'ennesimo litigio con i propri familiari. La sua arma preferita è il coltello da sopravvivenza. Infine abbiamo Catherine, una giovane nobildonna inglese dalla doppia vita: dietro al suo viso angelico e al suo comportamento educato si nasconde infatti un'abile e coraggiosa avventuriera. La sua missione consiste nel ritrovamento di alcune pietre dal potere misterioso. Per combattere utilizza un bastone telescopico sfruttando le proprie conoscenze nell'arte della scherma. Come in ***Resident Evil***, il giocatore deve affrontare l'avventura scegliendo solo uno dei personaggi a disposizionel: a seconda del protagonista selezionato, il gioco si sviluppa in maniera differente. Le vie che seguono i vari personaggi s'intrecceranno comunque spesso fino a incontrarsi nel luogo dove li attende la prova finale.

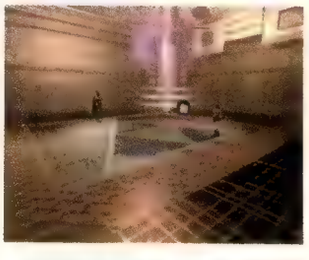
Il gameplay di Enigma

Per riuscire a risolvere il mistero dell'antica civiltà e il suo legame con la storia umana, i tre protagonisti dovranno viaggiare per il mondo visitando i classici luoghi che contengono testimonianze delle culture passate. In ogni ambientazione è necessario risolvere un certo numero di enigmi che normalmente portano alla sfida con il solito boss di fine livello. Terminato l'ultimo scontro, il viaggio verso la nuova località viene indicato mediante frecce in movimento su una vecchia mappa; una soluzione grafica che ricorda molto la saga cinematografica d'*Indiana Jones*, serie di film che è sicuramente servita come fonte d'ispirazione per la stesura della sceneggiatura del gioco. La difficoltà degli enigmi presenti non è mai elevatissima: in molti casi si tratta solo di trovare certi da posizionare in alcuni punti determinati. Fortunatamente si può incappare anche in intricati *puzzle* per la cui risoluzione è necessario un minimo di ragionamento. Il problema della barriera linguistica è praticamente assente. Infastidiscono invece i lunghi dialoghi parlati che non è in alcun modo possibile interrompere. Sono anche presenti alcune trappole come le classiche sfere di roccia rotolanti di *spielberg*iana memoria. Le varie ambientazioni mostrate nel gioco sono interamente realizzate da immagini bidimensionali sopra le quali si muovono, sfortunatamente in maniera tutt'altro che fluida e realistica, personaggi tridimensionali. In molti dei casi le varie stanze da esplorare risultano povere di arredamento e suppellettili, elemento che, oltre ad essere di discutibile gusto estetico, riduce drasticamente i luoghi da esaminare. Il sistema di controllo dei personaggi è simile a quello utilizzato in ***Resident Evil***: per muoversi in avanti o arretrare si agisce direttamente sulla croce direzionale mentre per voltarsi è necessario ruotare su sé stessi. Per meglio orientarsi è possibile sfruttare una mappa disponibile sin dall'inizio del gioco.



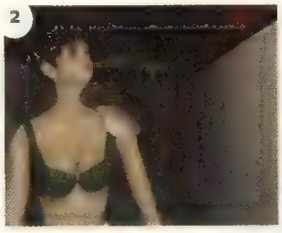
Alcune ambientazioni presentano un livello di dettaglio piuttosto povero.

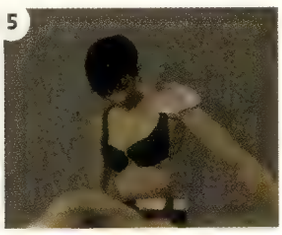




Enigma offre un inventario piuttosto capiente.

Titolo : **Enigma**
Casa : **Koei**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura**

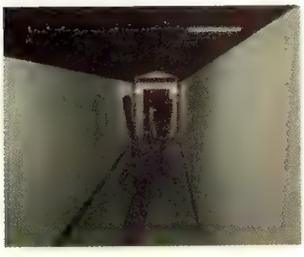




(FOTO 1-5) ***L'INCONTRO CON ALCUNI NEMICI È A VOLTE SOTTOLINEATO DA SEQUENZE ANIMATE.***

STORIE DI CORTELLO E DI THOMPSON

In *Enigma* la media tra le fasi di esplorazione e quelle di combattimento non è elevata come nell'avventura 3D Capcom. A compensare la minore frequenza degli scontri vi è però una più elevata resistenza degli avversari, contro i quali è necessario impiegare al meglio i vari metodi d'attacco che il gioco mette a disposizione. Contrariamente a *Resident Evil*, qui l'arma più utilizzata è quella dedicata al combattimento ravvicinato che, oltre a non presentare problemi di munizionamento, consente di eseguire attacchi combinati particolarmente letali. Una volta sistemati in posizione di guardia, eseguendo determinate sequenze con i tre pulsanti d'attacco si effettuano dalle sei alle nove *combo* diverse a seconda del personaggio. Utilizzando quest'arma è anche possibile parare gli attacchi degli avversari, un vantaggio che a volte si rivela d'importanza vitale. Essendo necessario muovere la croce direzionale all'indietro per puntare automaticamente il bersaglio, attaccare nemici in continuo movimento può presentare diversi problemi all'inizio. Dopo un minimo di pratica non è difficile sviluppare la giusta strategia per affrontare anche gli avversari più rapidi; nel caso sia troppo pericoloso affrontarli da vicino è sempre possibile sparagli utilizzando pistola, doppietta o Thompson. Da notare che gli scontri avvengono solo su un piano di gioco: non è stata quindi inserita la possibilità di puntare in alto o in basso le proprie armi. Più avanti nel gioco vi viene anche data la possibilità di sfruttare il potere delle tre pietre mistiche per lanciare incantesimi. Grazie all'energia della pietra gialla potete recuperare parte del danno subito, con quella rossa lanciare letali sfere di fuoco, mentre tramite quella blu siete in grado di paralizzare i vostri avversari. Una volta lanciato un incantesimo è necessario attendere che l'energia della pietra venga rigenerata prima di poterla riutilizzare. Potete verificare lo stato di ricarica della vostra pietra tramite la barra posta sotto l'indicatore dell'energia vitale del personaggio.



UN PROGETTO DALLITO?

Nonostante *Enigma* sia stato ispirato dallo splendido *Resident Evil*, la differenza qualitativa tra i due titoli è enorme: il gioco della Koei presenta infatti diverse imperfezioni grafiche che comprendono animazioni dei personaggi non molto credibili e fondali in alcuni casi scarsamente dettagliati. Ampiamente migliorabili anche le sequenze in FMV caratterizzate da personaggi anatomicamente imperfetti, soprattutto nelle giunture degli arti e nelle dita. Le difficoltà del gioco inoltre non è elevatissima: solo alcuni enigmi risultano veramente impegnativi, mentre i combattimenti contro gli avversari comuni, che non superano mai lo scontro uno-contro-uno, si risolvono facilmente quando ci si impratichisce con le tecniche d'attacco. Dal punto di vista sonoro, *Enigma* contiene brani che, sebbene non vantino una particolare qualità, riescono comunque ad adempiere al proprio scopo ovvero aggiungere tensione al gioco e allertare il giocatore dell'arrivo di nemici. Molto frequente anche il parlato: peccato sia interamente in giapponese. Nonostante gli sforzi di Koei, *Enigma* non è riuscito a superare lo standard qualitativo della media dei titoli prodotti dalle case minori giapponesi. *Resident Evil* rimane ancora un obiettivo lontano...

DIEGO

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD

UNA TRAPPOLA VERAMENTE PALLOSA...

Commento **Come era accaduto con *Dynasty War*, *Enigma* è un titolo che presenta diversi elementi di gioco interessanti, resi vani da svariate mancanze e difetti. Una maggiore attenzione al dettaglio grafico di alcune parti del gioco e scontri con un numero più ampio di nemici lo avrebbero reso senza dubbio un tiolo migliore. Koei necessita ancora di esperienza nelle avventure 3D prima di poter sfidare Capcom a testa alta. Nel frattempo, a meno che non siate maniaci del genere, vi conviene continuare a blastare *zombie* e mutanti.**

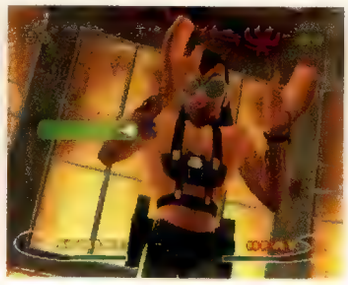
PRO...
- *Sistema di combattimento flessibile*
- *Ambientazioni varie*

CONTRO...
- *Ridotto dettaglio grafico*
- *Combattimenti non molto frequenti*

LA PAGELLA...

Grafica	**70**
Sonoro	**77**
Giocabilità	**80**
Longevità	**75**
Originalità	**72**

76



Bust-a-Move

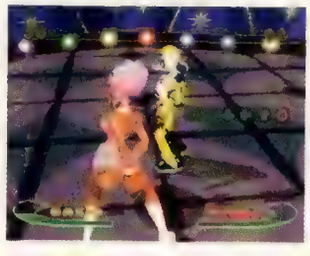
Dance, Rhythm and Action

Frutto della collaborazione tra Enix e Avex Trax, *Bust-A-Move* costituisce il tentativo di realizzare una variante più adulta e complessa del *rhythm game* Sony *Parappa The Rapper*. Il risultato è un gioco musicale che ha veduto più di un milione di copie in Giappone, dimostrandosi, almeno commercialmente, come pericoloso rivale del titolo Sony. *Bust-A-Move* si differenzia da *Parappa The Rapper* sia nello stile grafico, molto più "giapponese", che nella meccanica di gioco. La principale differenza tra i due è la presenza nel titolo Enix di un rivale da sconfiggere anziché di un maestro da imitare. Lo scopo del gioo è ballare eseguendo i movimenti più stravaganti e spettacolari in modo da attirare l'attenzione del pubblico e mettere in ombra il proprio avversario. Per riuscirvi bisogna premere le sequenze di pulsanti che appaiono sullo schermo così da muovere il personaggio a ritmo con la musica. A differenza di *Parappa*, i comandi visualizzati debbono essere inseriti nell'arco di quattro battute: queste sono indicate dal lampeggiare della barra in cui vengono mostrati i pulsanti da premere. Per ottenere un maggiore punteggio è necessario concatenare le varie sequenze mostrate, cercando di eseguirle in successione senza sbagliare. Dopo circa otto serie di movimenti la danza termina con una posa finale dopo la quale dovrete ricominciare dall'inizio. Giungere al termine è comunque un'operazione tutt'altro che facile, in quanto la difficoltà delle mosse cresce man mano che le completate; inoltre ogni errore vi costringe a ripartire dal principio. Dopo le prime due sequenze vi vengono quasi sempre proposte due differenti serie di mosse tra cui scegliere: a seconda della scelta che effettuate potrete modificare la spettacolarità e la complessità della vostra danza. Più appariscente è il vostro modo di ballare e maggiore è l'attenzione del pubblico e il punteggio che ottenete. Per aggiungere imprevedibilità al gioco è stata data la possibilità di disturbare il proprio avversario (solo due volte a livello), quando questo riesce a concatenare più di tre sequenze consecutive: questi attacchi sono comunque evitabili, anche se con una certa difficoltà. Il gioco si conclude dopo aver sconfitto dieci avversari più due boss. *Bust-A-Move* comprende dieci personaggi differenti ai quali si aggiungono quattro segreti (vedi **SuperTrix**). I movimenti di ogni ballerino sono stati realizzati tramite *motion-capture* e vantano più di 60 passi di danza differenti; il loro realismo e la fluidità sono sicuramente i di forza del gioco che può vantare inoltre un dettaglio grafico più che discreto e un ottimo commento sonoro. Avaro di modalità di gioco, *Bust-A-Move* offre solo un *1P mode*, un *versus mode*, una sezione d'addestramento e, terminando il gioco con almeno un personaggio, un'opzione che consente di ammirare tutte le animazioni dei personaggi. Di ben altra gravità è il fatto che solo il quarto impulso luminoso mostrato al giocatore è a ritmo con la musica, difetto aggravato dal fatto che a volte il quarto impulso appare leggermente sfasato rispetto al rispettivo battito della canzone. Ciò finisce per snaturare in buona parte il titolo, rendendolo più un gioco di riflessi che un *rhythm game*; il problema è particolarmente evidente e fastidioso nelle canzoni più ritmate nelle quali il giocatore è spesso portato a seguire il tempo del brano anziché quello del gioco. A questo punto c'è da chiedersi che senso abbia un *rhythm game* nel quale bisogna ignorare il ritmo della musica...

DIEGO

L'INQUADRATURA TENDE A RESTRINGERSI SUL CONCORRENTE IN VANTAGGIO.

IL DANCE VIEW MODE CONSENTE DI AMMIRARE LE SPLENDIDE ANIMAZIONI DEI PERSONAGGI.



Commento **Più che un gioco musicale, *Bust-A-Move* è un *puzzle game* frenetico e dalle buone caratteristiche tecniche. Un discreto inizio da parte di Enix, lontano però dal rivoluzionario *rhythm game* che ci aveva promesso. Il vero "gioco musicale" rimane al momento *Parappa the Rapper*: il concetto di gioco di *Bust-A-Move*, per quanto promettente, presenta rilevanti difetti che gli impediscono di appartenere a pieno a tale genere.**

Titolo : **BUST-A-MOVE:D.R.& A**
Casa : **ENIX**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **RHYTHM GAME**

PRO...
- *Sistema di gioco originale*
- *Ottima colonna sonora*

CONTRO...
- *Modalità di gioco non elevate*
- *A volte l'azione non è a ritmo con la musica*

LA PAGELLA...

Grafica : **78**
Sonoro : **80**
Giocabilità : **69**
Longevità : **70**
Originalità : **75**

74

RESIDENT EVIL 2

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Sono ritornati, più affamati che mai. Gli Zombi di Resident Evil 2 ti aspettano in una Raccoon City ancora più terrificante, orribilmente definita in ogni singolo dettaglio, per una sfida ai limiti del sopportabile. L'implacabile perfezione del sonoro ti trascinerà in una nuova realtà. Non sarà facile uscirne. E quando l'incubo ti sembrerà finito, con Resident Evil 2 potrai ricominciare daccapo nel corpo di un altro protagonista, per assaporare la paura in tutte le sue varianti.

Tira fuori il fegato: il virus di Resident Evil 2 ti ha già contagiato.

Virgin INTERactive

Distribuito da: **Sony Computer Entertainment Italia S.p.A.**
www.playstation.it

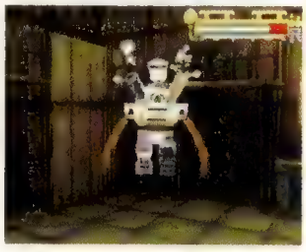
PlayStation

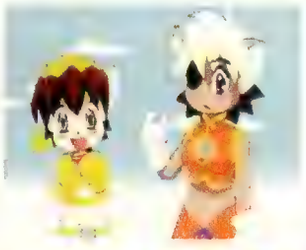
e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

Tail Concerto

Bandai non si è certo distinta, in passato, per la qualità dei propri titoli per PlayStation, al punto di far quasi perdere ogni speranza di vedere un gioco decente uscire dagli uffici dei creatori del *Tamagotchi*. Fortunatamente, pare che la tendenza al peggio si stia modificando...

Tail Concerto ci mette nei pulciosi panni di Waffle, un cane antropomorfo membro del corpo di polizia aerea del regno di Playlee. Al comando del suo strambo *mech*, dovremo sventare i tentativi della banda Black Cat di impadronirsi di un cristallo d'inestimabile valore. Il fulcro su cui ruota la trama del gioco è l'attrito esistente tra la razza canina, dominante, e quella felina, costretta a ricorrere a mezzi criminosi per raggiungere i propri scopi. L'aspetto del gioco che colpisce maggiormente è senz'altro lo stile grafico: le numerose sequenze FMV sono in perfetto stile *anime* e decisamente pregiate. Il fatto non stupisce più di tanto, dal momento che sono opera di artisti del calibro di Nobuteru Yuuki (*Record of Lodoss Wars, Battle Angel Alita, Escaflowne*). Di certo lo stile con cui sono realizzate le sequenze è il punto di forza del gioco: chiunque abbia una minima conoscenza di *anime* non esiterà a ritrovarvi temi familiari, a partire dalle isole volanti (*Laputa*) fino all'aspetto del *mech* di Waffle e dei veicoli meccanici in genere (*Conan*).





Hmmm... non dovremmo dirlo per scaramanzia, ma sembra proprio che il livello medio delle produzioni Bandai si sia lentamente alzando.

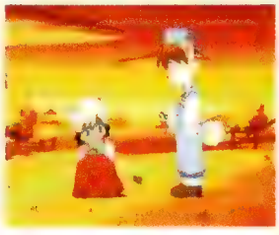
Il cuore

Al di là delle questioni stilistiche, il gioco in sé consiste nel pilotare il *mech* di Waffle: potremo camminare, saltare e afferrare oggetti con le strane braccia a cremagliera del robot. A nostra disposizione c'è anche una strana arma che lancia delle bolle in grado di stordire i nemici, che poi potremo afferrare e riporre in una sorta di zaino-prigione. Oltre ai nemici, le capacità prensili del *mech* possono essere utilizzate per raccogliere le bombe che i nemici ci lanciano per poi usarle a nostra volta come armi, per recuperare bonus e *power-up*, nonché per aggrapparsi ai cornicioni secondo la scuola di *Tomb Raider*. Per chiudere in bellezza la carrellata, dopo un salto è possibile sbattere le braccia a mo' di ali per attutire cadute potenzialmente nocive: l'effetto è decisamente esilarante. Al di là dell'aspetto prettamente *arcade* è presente anche una componente *adventure*: per le strade gironzolano numerosi personaggi, che di volta in volta ci assegneranno delle missioni o ci riveleranno nuovi elementi della storia. Il mondo in cui Waffle si muove è interamente 3D e riprende con successo il tratto delle sequenze FMV. Il punto di vista è alle spalle del mech, ed è possibile, utilizzando i tasti L1 e R1, alzarlo o abbassarlo. Quando ci si gira, il punto di vista cambia lentamente per adeguarsi alla nuova posizione del *mech*: al contrario, ad esempio, di *Tomb Raider*, in cui di fatto restava saldamente agganciato alle spalle di Lara, in *Tail Concerto* si sposta gradualmente, al punto che nelle convulse manovre in combattimento non è raro trovarsi ad osservare il *mech* di fronte, senza quindi sapere cosa ci sia dove in effetti si sta andando. È comunque sufficiente fermarsi per far sì che il punto di vista ritorni alle spalle di Waffle. Questo sistema, che chiaramente è la conseguenza di una precisa scelta, se da un lato risulta piuttosto scomodo, dall'altro conserva un proprio fascino, rendendo i cambi di visuale meno bruschi e dando un'impressione di fluidità maggiore.

Il gioco

In realtà, come molti RPG giapponesi, anche *Tail Concerto* conserva un'impronta più da film interattivo che da gioco d'azione: quello che conta maggiormente è assistere al dipanarsi della storia, godersi le sequenze FMV, leggere ciò che i personaggi hanno da dire. Il lato prettamente *arcade* rappresenta una

Titolo : **Tail Concerto**
Casa : **Bandai**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Action Adventure**



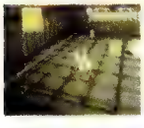
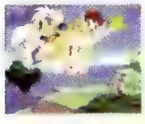
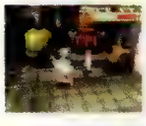
sorta di diversivo interposto tra lo svelarsi di un nuovo frammento della trama e il dialogo successivo con qualche nuovo personaggio. La grande attenzione spesa nella loro caratterizzazione traspare anche dalla qualità della recitazione parlata dei dialoghi. Inoltre, il ritratto del personaggio a lato del box con i sottotitoli assume espressioni differenti in relazione al tono del messaggio. Insomma, l'aspetto dominante del gioco è quello di una sorta di *anime* interattivo più che di *action game*, arricchito da sequenze FMV molto curate. Il motore 3D si comporta bene: l'aggiornamento dello schermo è impeccabile e non si notano mai rallentamenti o incertezze. C'è da dire che i poligoni di certo non abbondano e che le *texture* sono poche e sgranate; è anche vero che non mancano i soliti errori di *sorting* dei poligoni e di *clipping*. La semplicità della grafica non è comunque fastidiosa, in quanto riesce a recuperare appieno lo stile delle sequenze d'intermezzo. Da notarsi che la classica schermata delle opzioni è stata sostituita dalla camera da letto del nostro Waffle, in cui, ad esempio, basterà azionare il giradischi per cambiare tra suono mono o stereo e così via. Il sonoro è all'altezza: gli effetti sono appropriati e in sintonia con lo stile complessivo del gioco e le musiche, come spesso accade, piuttosto insipide, ma mai fastidiose. I controlli risultano un po' ostici per un motivo preciso: l'approccio classico prevede che una coppia dei quattro pulsanti direzionali faccia avanzare e indietreggiare il personaggio, mentre l'altra faccia sì che ruoti su sé stesso. Così è fin dai tempi di *Doom*, passando per ***Resident Evil*** e ***Tomb Raider***. Al contrario, in ***Tail Concerto*** ogni pulsante della croce farà avanzare Waffle nella direzione corrispondente. È quindi impossibile girare su sé stessi sul posto, rendendo necessario avanzare in cerchio per cambiare direzione. Al di là del disorientamento provocato dalla novità dell'approccio, rimane una certa scomodità di fondo, alimentata anche dalla già accennata lentezza di aggiornamento del punto di vista. Ad ogni modo, dopo un certo tempo si raggiunge comunque una buona padronanza del personaggio, facilitata dalla precisione dei comandi. È supportato il *Dual Shock*, vibrazione compresa. La giocabilità è buona, anche se in realtà il gioco in sé è piuttosto inconsistente: girare cercando di acchiappare gattini non è particolarmente divertente. Come detto, ***Tail Concerto*** va interpretato in senso più ampio, badando per lo più alla trama e all'aspetto di *anime* interattivo che lo contraddistingue. Di certo, chi cerca un gioco d'azione fine a sé stesso non si troverà particolarmente a proprio agio.

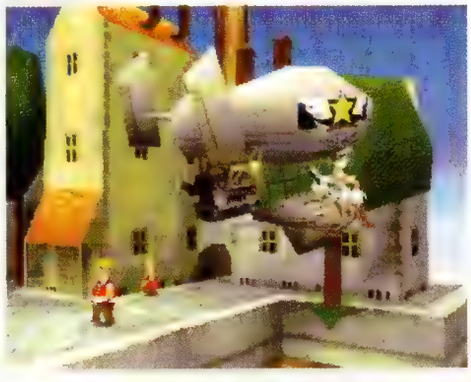
LA QUALITÀ DEI FILMATI DI TAIL CONCERTO È DAVVERO NOTEVOLE.

SHUB

SI RINGRAZIA
BG GAMES
PER IL CD

LA GRAFICA È SCARNA, MA NEL COMPLESSO CARINA.



Commento **Questo genere di giochi è senz'altro indirizzato specificatamente al mercato nipponico e credo davvero non possa che sollevare l'interesse di chi apprezza particolarmente gli *anime* e lo stile tipicamente giapponese. Di certo la qualità di realizzazione delle sequenze FMV e della caratterizzazione dei personaggi è indubitabile, ma se siete tra coloro che badano più alla sostanza di un gioco che alla forma, non troverete di che soddisfarvi. Un'ultima nota: chi non conosce il giapponese stia decisamente alla larga.**

PRO . . .

- *Ottime sequenze FMV*
- *Stile grafico molto curato*

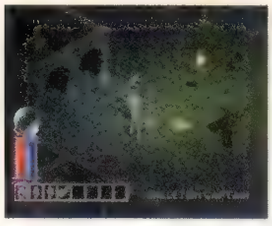
CONTRO . . .

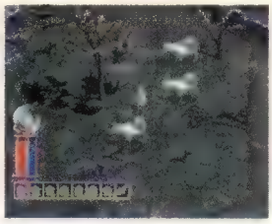
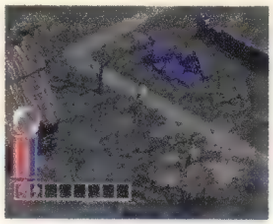
- *Aspetto arcade un po' inconsistente*
- *Solo per nippofili*

LA PAGELLA . . .

Grafica	**88**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**78**
Longevità	**70**
Originalità	**77**

79



Diablo

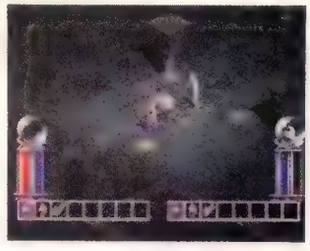
"In dai tempi più antichi, le forze del bene e del male hanno ingaggiato un'eterna lotta per il controllo dell'umanità...". **Frasi come questa solitamente introducono avventure in cui un povero paladino deve riuscire a salvare il proprio mondo da forze malvagie pronte a tutto pur di seminare morte e distruzione; non fa eccezione *Diablo*, titolo realizzato da Electronic Arts (e, tra l'altro, conversione di un titolo PC estremamente popolare) in cui il giocatore, nei panni dell'eroe di turno, deve affrontare territori ricchi di insidie fino ad arrivare allo scontro finale con il classico cattivone intenzionato a dominare il mondo.**

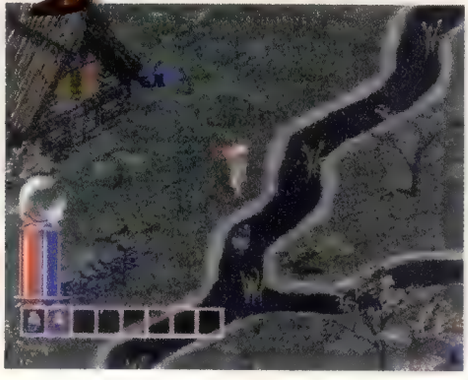
I programmatori di EA hanno cercato di apportare alcune modifiche rispetto alla versione originale per PC, sia nella struttura (puntellando alcuni piccoli difetti) che nella realizzazione tecnica: ora *Diablo*, oltre ad avere un look ancora più accattivante, può contare su alcune piccole novità che ne incrementano giocabilità e longevità. Ma vediamo in maniera più dettagliata come è strutturato *Diablo* e in cosa si differenzia da altri titoli del genere...

La struttura di *Diablo* è abbastanza semplice e in linea di massima rispecchia tutte le caratteristiche tipiche di questo genere di giochi: nei panni di un eroe, che può essere selezionato fra i tre disponibili (il solito mago, un guerriero o un mercenario), bisogna affrontare diverse insidie per riuscire a salvare il proprio regno dalla dannazione eterna.

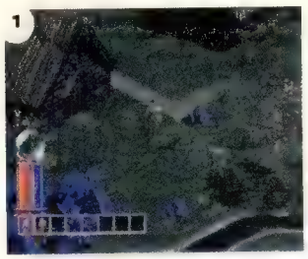
La scelta del personaggio influenza anche lo stile di gioco che si vuole utilizzare, visto che ognuno ha diversi punti di forza e altrettante debolezze, valutate da parametri quali la potenza fisica, la destrezza, l'abilità magica e la vitalità. Chi preferisce lottare a mani nude quindi, difficilmente utilizzerà il mago; allo stesso modo chi invece ama le armi sovrannaturali non potrà certo indossare i panni del gigantesco guerriero (ovviamente il terzo personaggio è quello più equilibrato). Una volta scelto l'eroe da impersonare, non resta che immergersi nel clima dell'avventura; inizialmente è consigliabile, al fine di apprendere utili informazioni e scoprire cosa stia accadendo e quale insidia dovremo combattere, cominciare parlando con gli abitanti presenti nei vari villaggi. Sinceramente, parlare con qualcuno quando si ha la possibilità di girare per una terra desolata e distruggere mostri a più non posso non è proprio il massimo della vita, ma oltre all'indubbia utilità di quest'azione, bisogna ammettere che conversare con i cittadini è piuttosto divertente: per qualche motivo difficilmente comprensibile, infatti, i programmatori hanno utilizzato uno stile "alla Simpson" e, tanto per fare un esempio, parlando con l'ubriaco del villaggio vi sembrerà di conversare con il mitico Barney, e così anche in molti altri casi (speriamo solo che il signor Diablo assomigli,

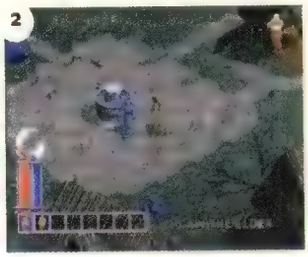
NELLA MODALITÀ A DUE GIOCATORI È CONSIGLIABILE COLLABORARE CON IL COMPAGNO DI AVVENTURE, VISTO CHE LA QUANTITÀ DI NEMICI AUMENTA RISPETTO AL GIOCO IN SINGOLO.

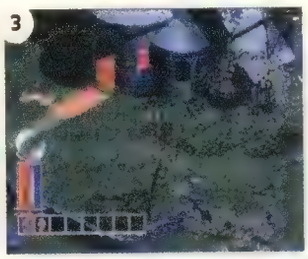


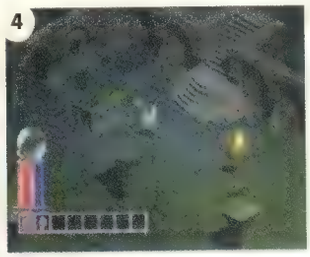


Titolo : **DIABLO**
Casa : **ELECTRONIC ARTS**
Versione : **EUROPEA**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **AVVENTURA/AZIONE**



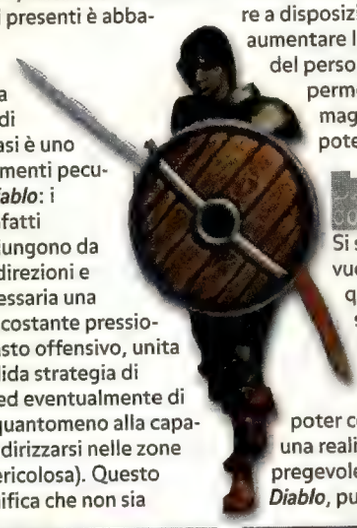






ANDATE A FARE UN GIRO IN CITTÀ (FOTO 1) E CERCATE DI SCOPRIRE QUALCHE UTILE INFORMAZIONI DAGLI ABITANTI DEL VILLAGGIO (FOTO 2). ORA NON VI RESTA CHE DIRIGERVI VERSO LE ROVINE DI ABBEY (FOTO 3) PER ENTRARE NEL LABIRINTO E UCCIDERE ALCUNE ORRIBILI CREATURE (FOTO 4).

almeno nella cadenza, al grande Ned Flanders). Una volta scoperto in cosa consiste la missione da portare a termine, non resta quindi che incamminarsi e prepararsi a sfidare le forze del male; a questo punto entrano in gioco anche i combattimenti, visto che il numero di nemici presenti è abbastanza elevato. Proprio la frenesia di queste fasi è uno degli elementi peculiari di *Diablo*: i mostri infatti sopraggiungono da tutte le direzioni e sarà necessaria una rapida e costante pressione del tasto offensivo, unita a una valida strategia di attacco ed eventualmente di fuga (o quantomeno alla capacità di indirizzarsi nelle zone meno pericolosa). Questo non significa che non sia necessaria alcuna strategia, visto che bisogna pur sempre stabilire che tipo di arma utilizzare contro determinati nemici e in che modo dividere i punti che si guadagnano nei combattimenti. Già, perché i punti esperienza che si ottengono nelle battaglie possono mettere a disposizione nuove armi, aumentare la resistenza fisica del personaggio oppure permettere di utilizzare magie sempre più potenti e devastanti.

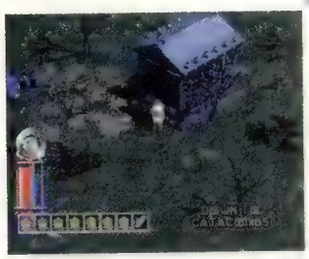


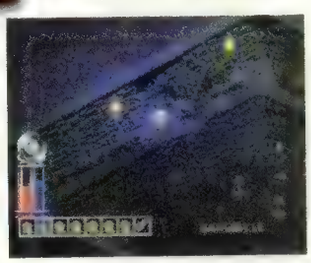
GIOCO IN COMPAGNIA

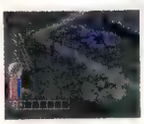
Si sa, anche l'occhio vuole la sua parte: quindi, oltre a una struttura di gioco interessante, un titolo che aspira al successo deve poter contare anche su una realizzazione tecnica pregevole. Fortunatamente *Diablo*, pur non raggiungendo vette incredibili, si mantiene sempre su livelli qualitativi più che accettabili, sia nella grafica, discretamente varia per quanto riguarda le ambientazioni (di buona fattura sia le animazioni del personaggio principale che quelle dei nemici) che nel sonoro, caratterizzato da musiche ed effetti che si adattano perfettamente a questo genere di titoli. I programmatori di Electronic Arts inoltre, nel tentativo di aumentare la longevità di *Diablo* (molto spesso, una volta terminati questi giochi, difficilmente si possono trovare degli spunti di interesse per rigiocarli) hanno inserito un paio di trovate veramente interessanti. Prima di tutto, ogni volta che si inizia una nuova partita i *dungeon* presenti vengono completamente ridisegnati e anche i compiti e le missioni da superare subiscono variazioni abbastanza evidenti: questo significa che, ovviamente, una volta terminato *Diablo* è possibile comunque iniziare una nuova avventura, magari cambiando personaggio, per affrontare nuove insidie e avversità. La seconda particolarità, senza dubbio interessante, consiste nella presenza dell'opzione per due giocatori: è quindi possibile affrontare le insidie del mondo di *Diablo* insieme a un amico, senza alcun tipo di rallentamento a livello grafico malgrado l'aumento del numero dei nemici da affrontare (ovviamente, essendo due gli eroi che combattono, per mantenere invariata la difficoltà i mostri devono essere presenti in quantità maggiore rispetto a quanto accade nella versione in singolo). Il titolo EA, in definitiva, può essere considerato un prodotto di ottima fattura che, miscelando alcuni elementi tipici delle avventure con una struttura di gioco basata più sull'azione che sulla strategia pura, è in grado di offrire una buona dose di divertimento a tutti coloro che hanno voglia di distruggere mostri e nemici di vario genere attraverso mondi in puro stile *fantasy*; gli appassionati delle avventure più classiche potrebbero quindi non apprezzare *Diablo* ma, se appartenete a quella categoria di giocatori che vuole agire, ma anche di pensare, dovreste prendere in seria considerazione l'acquisto del titolo qui recensito.

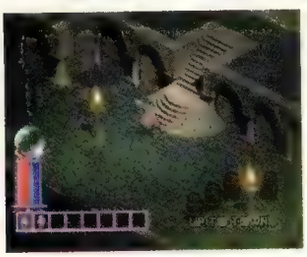
END

SI RINGRAZIA
GAME START
PER IL CD

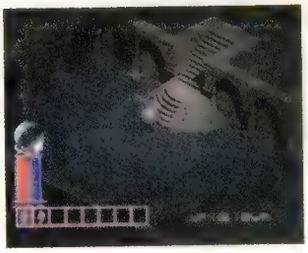




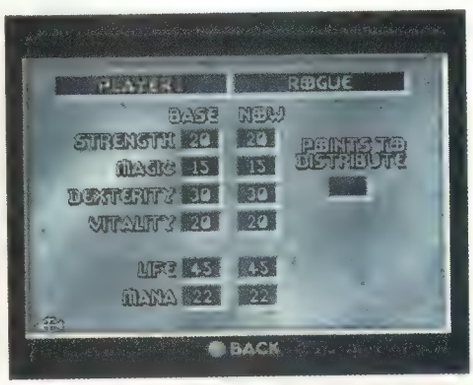




ECCO IL PUNTO DI PARTENZA DEL GIOCO...



...E LO STESSO PUNTO, MA IN UN'ALTRA PARTITA. INTERESSANTE EH?



OGNUNO DEI PERSONAGGI È DOTATO DI DIVERSE ABILITÀ, PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZE.

Commento **Anche se la struttura di *Diablo* si basa principalmente sulla distruzione di tutti i mostri nemici, bisogna ammettere che i programmatori di Electronic Arts hanno saputo aggiungere parecchi elementi avventurosi (la necessità di parlare con gli abitanti per scoprire utili informazioni, la presenza di punti-esperienza e altro ancora) che rendono questo titolo ancora più vario e interessante. Chi è abituato alle avventure classiche, in cui l'azione è limitata quasi esclusivamente a semplici movimenti, potrebbe rimanere deluso da *Diablo*, ma se state cercando un titolo che incorpori con successo azione e un minimo di riflessione, il titolo Electronic Arts potrebbe essere una valida scelta.**

PRO...

- *Divertente e ben strutturato*
- *Opzione per due giocatori*

CONTRO...

- *A tratti eccessivamente difficile*
- *Alla lunga un po' palloso*

LA PAGELLA...

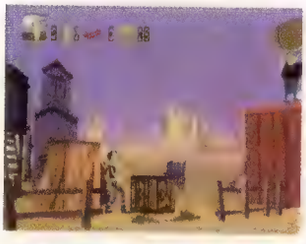
Grafica : **85**
Sonoro : **87**
Giocabilità : **88**
Longevità : **89**
Originalità : **75**

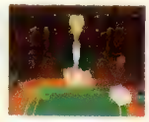
85

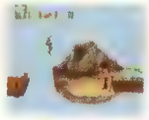
Lucky Luke

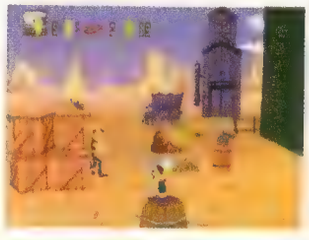
Lucky Luke è un personaggio dei fumetti francese che, pur essendo abbastanza popolare in tutta Europa, non ha mai riscosso grandissimo successo. L'idea di lanciare un videogioco dedicato a questo personaggio è quindi abbastanza particolare ma, vista l'ambientazione piuttosto insolita, potrebbe comunque essere una trovata interessante.

Per chi non avesse mai visto il cartone animato, oppure letto il fumetto dedicato a questo personaggio transalpino, ecco in sintesi qualche dato sul personaggio. Lucky Luke è un cowboy che, nel bel mezzo del far-west, cerca di far rispettare la legge aiutando i deboli a sconfiggere i soliti banditi di turno: i nemici più famosi di questo personaggio sono i quattro fratelli Dalton che, immancabilmente, al termine di ogni avventura vengono rispediti nel fondo di un'umida e poco ospitale cella. In maniera sempre rocambolesca, questi pericolosi banditi riescono a fuggire e a preparare la vendetta nei confronti del "cowboy fortunato"; sono proprio i Dalton la principale insidia che il giocatore deve affrontare nel nuovo titolo Infogrames (software house francese che ha nel proprio repertorio il gioco di Spirou, dei Puffi e di Tin Tin per Megadrive). *Lucky Luke*, pur essendo chiaramente catalogabile come *platform game*, può contare su alcuni spunti di discreto interesse. Se infatti nella maggior parte del gioco il nostro eroe dovrà deve risolvere semplici enigmi ed evitare nemici saltando da una piattaforma all'altra, per movimentare maggiormente l'azione sono state inserite alcune interessanti varianti: in certe fasi infatti bisogna inseguire un treno utilizzando il leggendario cavallo di Luke, facendo attenzione sia ai banditi presenti sul treno che alle staccionate e ai vari ostacoli ambientali, in altre si deve sfidare un taglialegna in una gara di velocità (vince ovviamente, chi per primo riesce a causare la caduta dell'albero) oppure saltare su un carrello e cercare di giungere illesi al termine di una buia e insidiosa miniera. *Lucky Luke* potrebbe quindi essere un titolo abbastanza interessante, anche perché la realizzazione tecnica è senza dubbio pregevole (soprattutto per quanto riguarda alcune ambientazioni), ma purtroppo presenta diversi problemi a livello strutturale. Il principale difetto del titolo Infogrames è una non perfetta calibrazione del livello di difficoltà: nelle sezioni *platform* infatti non è facile comprendere cosa stia per accadere e succede spesso di morire non per colpa propria, ma per la comparsa di un nemico dal nulla, mentre in altre sezioni, come nel viaggio a cavallo all'inseguimento del treno, non è praticamente possibile riuscire a controllare sia i banditi presenti che i vari ostacoli ambientali. Un vero peccato, visto che alcuni spunti del nuovo titolo Infogrames sono senza dubbio interessanti, primo fra tutti l'idea di dividere le normali sezioni a piattaforme con fasi dalla struttura completamente diversa; se i programmatori avessero calibrato meglio la difficoltà, l'acquisto di *Lucky Luke* sarebbe stato d'uopo per tutti gli appassionati del genere, mentre a causa di quanto abbiamo appena detto, purtroppo il titolo dedicato al cowboy transalpino potrebbe interessare solo ai più accesi fan del fumetto e del cartone animato.









END

Commento ***Lucky Luke*** **sarebbe senz'altro un buon titolo se non fosse per una certa monotonia che accompagna le varie sezioni *platform* (che costituiscono l'ossatura del gioco) e per una non perfetta calibrazione del livello di difficoltà. L'idea di apportare alcune variazioni alla struttura di gioco con l'inserimento di diverse prove è interessante, e la realizzazione tecnica è di discreta fattura, ma tutto sommato penso che solo i più accaniti fan di questo personaggio potrebbero prendere in considerazione l'acquisto del titolo Infogrames.**

Titolo : LUCKY LUKE
Casa : INFOGRAMES
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : PLATFORM

PRO...
- *Buona realizzazione tecnica*
- *Discreta varietà di situazioni di gioco*

CONTRO...
- *Livello di difficoltà mal calibrato*
- *Niente che non si sia già visto e stravisto*

LA PAGELLA...

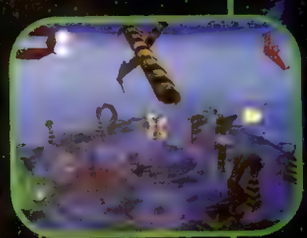
Grafica	**83**
Sonoro	**82**
Giocabilità	**74**
Longevità	**70**
Originalità	**75**

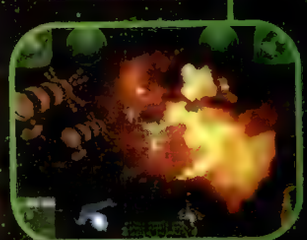
73

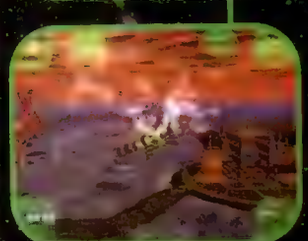
GROLIER INTERACTIVE Presenta XENOCRACY™ una Veritas Production sviluppato da Simis & Hencoup.

XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR







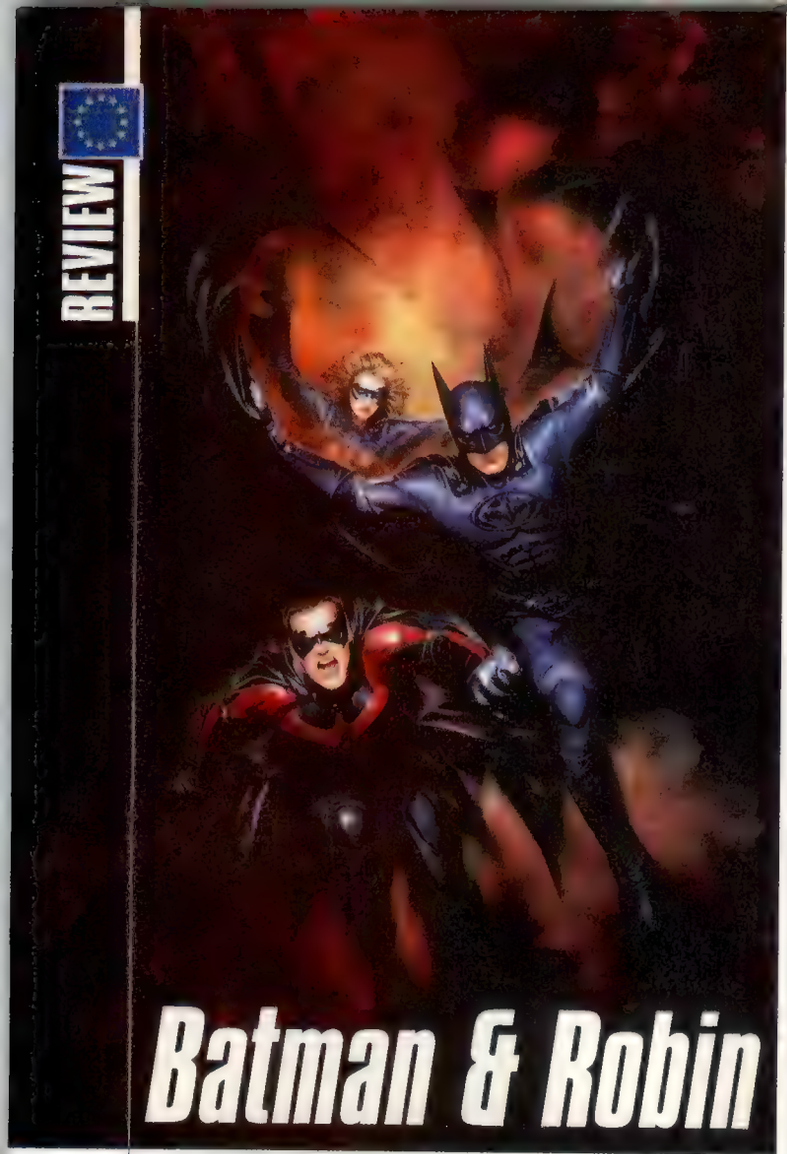
NON PENSO ALLA MORTE,
MA ACCETTO IL FATTO CHE SIA PARTE DEL GIOCO.

Cidiverte
ITALIA

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
C.D. VERTE ITALIA S.p.A.
Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA)

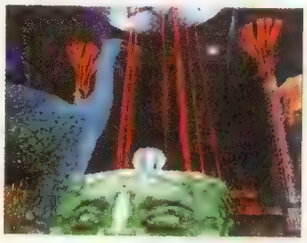
PlayStation

SIMIS



Batman & Robin

Quando finalmente pensavamo di esserci salvati e di non dover quindi vedere l'ennesimo *tie-in* dedicato a Batman (ovviamente ispirato dall'ultimo "capolavoro" cinematografico che vedeva come protagonista il personaggio creato nel lontano 1939 da Bob Kane), Acclaim ha deciso di stupirci (anche se avrei potuto utilizzare un altro genere di verbi...) lanciando su PlayStation *Batman & Robin*. Nei panni, peraltro piuttosto ingombranti, del paladino della giustizia, del suo fido compagno oppure dell'affascinante Batgirl, il giocatore deve affrontare due tra i più famosi nemici dell'uomo-pipistrello, ovvero Mr Freeze e Poison Ivy.



Titolo : BATMAN & ROBIN
Casa : ACCLAIM
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

Stranamente i programmatori di Acclaim hanno deciso di non utilizzare questa licenza per creare il classico picchiaduro a incontri oppure in piena "tradizione Ocean" un bel *platform game*, bensì, seguendo la moda del momento, hanno optato per sfornare un titolo d'azione alla *Tomb Raider*. L'avventura ha inizio nella bat-caverna dove, oltre a trovare le varie zone di pratica, indispensabili per imparare a utilizzare al meglio le capacità dell'eroe prescelto, sono presenti il bat-computer, utilissimo per vedere le varie prove e gli indizi che si hanno a disposizione, due camere che contengono energia e armi, altre due stanze dove sono "congelati" i rimanenti personaggi (inizialmente Robin e Batgirl) e infine la rampa in cui sono situati i vari mezzi a disposizione. Una volta esaminati i vari indizi non resta che uscire allo scoperto e, a seconda del personaggio selezionato, si avrà a disposizione un mezzo di trasporto differente: se per Batman si tratta ovviamente della leggendaria Batmobile, Batgirl, per esempio, dovrà "accontentare" di una bat-moto. A questo punto girando per le vie della città, dove circolano oltre a ignari cittadini anche criminali di tutti i generi, bisogna dirigersi verso le zone calde di Gotham City, ovvero quelle in cui si dovrebbero trovare i nemici più pericolosi? Una volta arrivati nei pressi del luogo del crimine, non resta che intervenire per bloccare i malviventi (ovviamente, Mr Freeze non verrà subito catturato, ma continuerà a causare danni in città costringendo Batman a diverse missioni). L'idea di utilizzare una struttura alla *Tomb Raider* è certamente interessante e, a prima vista, la realizzazione tecnica potrebbe anche invogliare all'acquisto, ma bastano pochi istanti di gioco per capire che purtroppo non è tutto oro quello che luccica. Dal punto di vista tecnico infatti sono presenti diversi difetti che influenzano, tra l'altro, anche la longevità; i movimenti di Batman sono abbastanza lenti (anche se è possibile aumentare la velocità) e muovere il personaggio attraverso le varie sezioni non è particolarmente semplice, a causa dell'inquadratura che ogni tanto varia inspiegabilmente e costringe il giocatore a vere e proprie evoluzioni per riuscire a sopravvivere. Le sezioni di guida inoltre, seppur discretamente curate, non offrono particolari spunti di divertimento e anche le fasi di combattimento, che costituiscono il cuore del gioco, non sono nulla di eccezionale. Una vera bat-delusione...

L'AVVENENTE BATGIRL SI AVVENTURA NELLA CITTÀ A BORDO DELLA SUA FIAMMANTE MOTO.

SE NON ALTRO, LE AMBIENTAZIONI DI BATMAN & ROBIN SONO IN PERFETTA ARMONIA CON LO STILE CHE CONTRADDISTINGUE LE AVVENTURE DELL'UOMO-PIPISTRELLO.

END

Commento **L'idea alla base di *Batman & Robin* è senza dubbio interessante, ma lo stesso discorso non può essere purtroppo fatto per il risultato finale: i programmatori di Acclaim infatti hanno commesso numerosi errori che si ripercuotono soprattutto sulla struttura di gioco, priva di spunti d'interesse e alla lunga abbastanza monotona. La realizzazione tecnica infine, pur potendo contare su animazioni di discreto livello e su ambientazioni ricche di particolari (ottima, per esempio, la batcaverna) non è comunque esente da difetti, primo fra tutti il cambio d'inquadratura che non permette sempre di capire con chiarezza quanto stia accadendo sullo schermo. Un titolo appena sufficiente e un'altra delusione per tutti gli appassionati dell'uomo-pipistrello.**

- Realizzazione tecnica discreta
- Ottime ambientazioni

- Sistema di controllo non impeccabile
- Struttura di gioco migliorabile

Grafica : **76**
Sonoro : **73**
Giocabilità : **59**
Longevità : **62**
Originalità : **70**

60

RESIDENT EVIL™

Pad

PERIFERICA RESIDENT EVIL UFFICIALE

CAPCOM

ASCII

PlayStation

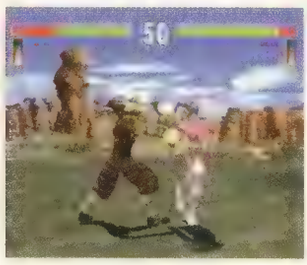
- Sviluppato appositamente per essere utilizzato su Resident Evil, Resident Evil – Director's Cut e Resident Evil 2.
- Con l'esclusiva 'Impugnatura Fucile' – grilletto incorporato nell'impugnatura per un ottimo controllo del fuoco.
- Pulsantiera direzionale in 2 parti per un controllo accurato dei movimenti del personaggio.
- Ottima disposizione dei pulsanti per agevolare al massimo i comandi.
- Contorni particolari e design facile per il massimo comfort.
- Cavo di 2 metri.
- Funzione di sparo speciale 'Turbo'.

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it

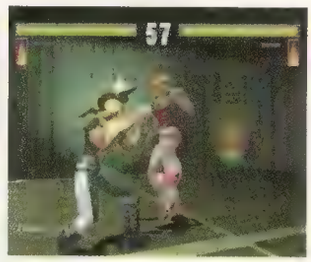
TI SCHIACCIO COME UNA FORMICA!

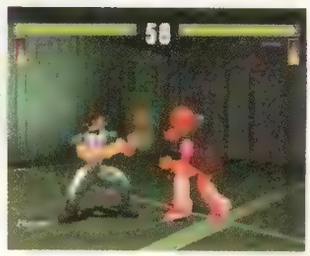


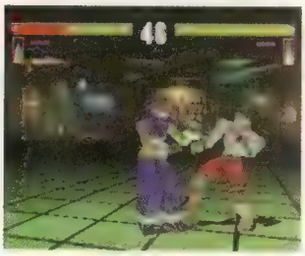
ACCECATO DALLA COSCIA...

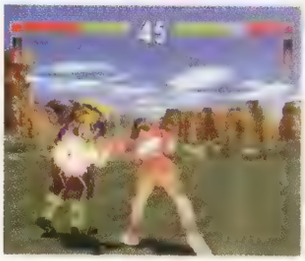
Quello dei picchiaduro, si sa, è un mercato estremamente redditizio, in cui tutte le *software house* prima o poi tentano il colpaccio. Non sempre però le cose vanno per il verso giusto, soprattutto quando a cimentarsi nella sfida sono squadre di designer alla prima esperienza in questo genere; nessuno nega d'altro canto che *outsider* come *Bloody Roar* possano e debbano graziare le nostre PlayStation, ma si tratta comunque di casi più unici che rari.
A questo punto l'esito della recensione potrebbe sembrare decisamente scontato e tendente alla tragedia, e in un certo senso lo è; bisogna però concedere almeno il beneficio del dubbio a *Vs.*, che nonostante un risultato finale tutt'altro che eclatante riesce comunque a distinguersi in diversi campi. Già il modo in cui THQ ha confezionato il proprio titolo è in effetti piuttosto inusuale, visto che al posto del solito torneo stavolta abbiamo delle bande rivali nel più classico stile USA; ognuno dei quattro esponenti di ogni banda è esperto in un diverso stile di combattimento, e ad onor del vero bisogna riconoscere ai lottatori una discreta aderenza a quelli che sono i reali movimenti delle arti marziali scelte. Le animazioni sono infatti piuttosto convincenti, così come risulta gradevole il *character design* dei personaggi: questi ultimi si presentano in effetti con un aspetto "robusto" e un po' grezzo, che si sposa comunque alla perfezione con la personalità del gioco fornendo un risultato gradevole. Le ambientazioni, dal canto loro, sono presenti in numero discreto (come anche i combattenti, del resto) e aggiungono una certa varietà alla lotta, mentre i classici effetti luminosi fanno il loro dovere senza infamia e senza lode insieme al *frame rate* sufficientemente solido; l'analisi tecnica viene infine completata da una buona dose di insulti all'indirizzo degli effetti sonori, estremamente limitati, e da un set di pezzi musicali qualitativamente sopra la media. Per quanto riguarda la sostanza vera e propria, invece, bisogna purtroppo riconoscere la mancanza di un numero adeguato di spunti in tutti i compartimenti di gioco. Nonostante l'elevata velocità dell'azione e la presenza dell'ormai abusato spostamento laterale, infatti, *Vs.* rimane un titolo dalla struttura sin troppo semplice, la cui immediatezza finisce per pesare in modo negativo sulla profondità complessiva. Il sistema di controllo reagisce bene ed è estremamente rapido da padroneggiare, ma ancora una volta questa apparentemente voluta semplicità è da relazionare a una prestazione elementare nel settore dei movimenti eseguibili, limitati a calci, pugni e corsa (al cui tasto è associato anche il *sidestep*). Le prese sono a volte macchinose nell'esecuzione e, pur presentando situazioni interessanti (la *cheerleader* che vi prende dolcemente per le guance e poi vi assesta un calcio tra le gambe è fenomenale), non possono assolutamente competere con le evoluzioni da Circo di Pechino a cui gli ultimi picchiaduro ci hanno abituato. Anche i colpi standard, del resto, non sono certo in grado di offrire le emozioni dei titoli Namco o Capcom, e sebbene alcune *combo* siano in effetti godibili non si può ignorare la frustrazione derivante da quelle troppo lunghe, in cui si resta a guardare mentre si viene pestati. Il sistema di combattimento ha comunque un suo interesse e una sua logica, ed anche la contrapposizione di stili di lotta radicalmente differenti tra loro può essere vista come un richiamo agli appassionati di arti marziali (nonché a un certo picchiaduro Namco uscito di recente). La maggior pecca di *Vs.* non sta in fin dei conti nella carenza di divertimento, in effetti fornito in dose discreta, ma nella preoccupante realizzazione semplicistica del prodotto, che ne mina sin dall'inizio le possibilità di durata nel tempo. THQ non ha probabilmente avuto nessuna intenzione di sfidare i colossi di questo genere, ma è comunque con essi che *Vs.* deve fare i conti. Il risultato è un rapido e doloroso KO per quello che, con maggiore profondità, poteva risultare un valido sparring partner.

SHRAPNEL









Titolo : Vs.
Casa : THQ
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PICCHIADURO

Commento **Volendo tagliar corto, potremmo tranquillamente dire che *Vs.* è un gioco che non offre moltissimo, ma lo fa sin dal primo istante; qualcuno obietterà dicendo che l'immediatezza può essere in effetti vista come un pregio, ma quando si sposa con la scarsa profondità finisce comunque per essere deleteria. Si tratta in ogni caso di un gioco globalmente sufficiente, che in un mare di ottimi titoli finisce per perdere parecchio valore. Certo però che farlo uscire subito dopo *Tekken 3* e *Dead or Alive* non è stato granché saggio...**

PRO...
- *Estremamente immediato*
- *Buona caratterizzazione*

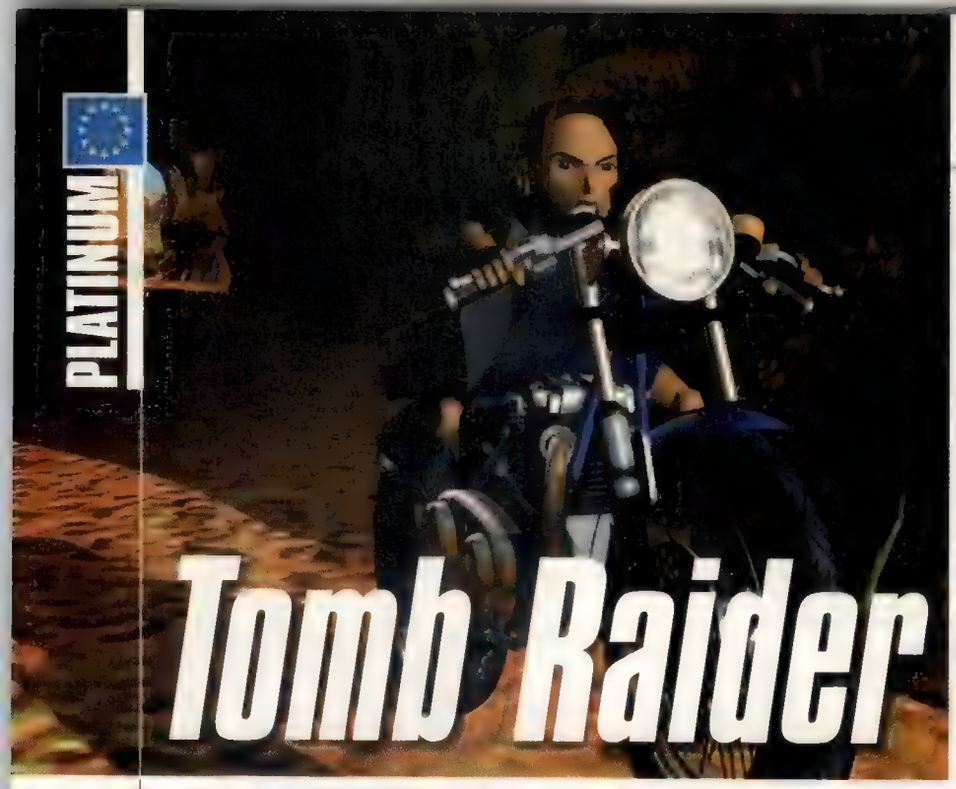
CONTRO...
- *Troppo elementare*
- *Poco longevo*

LA PAGELLA...

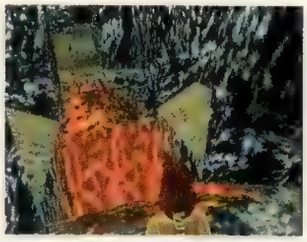
Grafica : **72**
Sonoro : **72**
Giocabilità : **70**
Longevità : **62**
Originalità : **60**

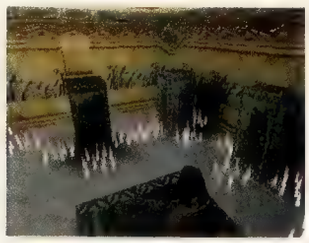
70

Sony Playstation Center
Play it!
SOFT MANIA
Console & Computer Fan
NBA'98
Pitfall 3D
Hybrid
One
Bio Hazard 2
Ninja
TEKKEN III
Gran Turismo
Softmania • Via XXIV Maggio, 131/133
Tel. 0187/777264 • Fax 0187/777264
r.a. ISDN • 19124 LA SPEZIA (Italy)
http://www.quasar.com/softmania



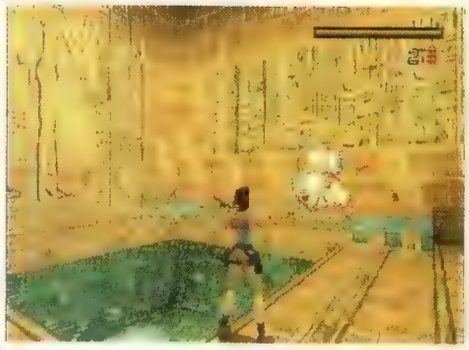
Tomb Raider



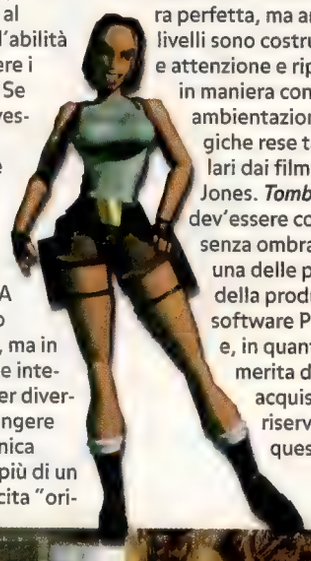


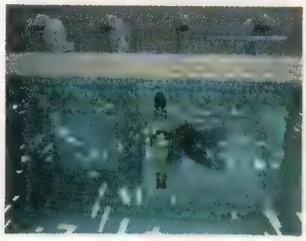
Come creare un personaggio leggendario, prima lezione. Prendere una console di grande successo, preferibilmente dotata di caratteristiche tecniche all'avanguardia, e pensare ad un eroe (o eroina) che si differenzi per caratteristiche fisiche da quanto visto in circolazione fino a quel momento: evitare quindi mascotte ispirate a fastidiosi animaletti o nanerottoli grassottelli e studiare con attenzione le richieste e le necessità dei videogiocatori in piena tempesta ormonale. Dopo un'attenta ricerca, lanciare un titolo d'azione in cui la protagonista sia un'avvenente ragazza che deve riuscire ad attraversare livelli pieni di ogni genere di pericoli e di insidie e... *voilà*, il gioco è fatto. Scherzi a parte, non rimane molto da dire su *Tomb Raider* che non sia già stato ampiamente detto e ripetuto; la popolarità di Lara Croft ha infatti raggiunto livelli impressionanti, tanto che, oltre al mondo dei videogiochi, la bambolona di Eidos ha già cominciato a invadere altri settori del divertimento giovanile. Sono ormai da tempo disponibili in America (e penso che non tarderemo molto a vederli anche in Italia) una *action figure* e un fumetto, realizzato dalla Top Cow, in cui Lara, in compagnia di Witchblade (eroina tutta curve della casa fondata da Mark Silvestri) deve sfidare nuove e incredibili insidie. Lara comunque non sembra essersi dimenticata del suo primo amore, ovvero i videogiochi, visto che dopo essere apparsa in Tomb *Raider 2*, la ritroviamo protagonista della sezione dedicata ai titoli *Platinum*, incentrata questo mese proprio sulla versione "economica" del primo *TR*. Probabilmente avrete tutti avuto modo di provare *Tomb Raider* prima o poi, ma per eventuali neofiti (o per i più distratti) ecco una brevissima spiegazione di come è strutturato il titolo Eidos. Si tratta fondamentalmente di un gioco d'azione in cui, controllando Lara, bisogna riuscire a superare i numerosi livelli disponibili: per fare questo sono necessarie doti fisiche non indifferenti, visto che esistono diverse zone difficilmente raggiungibili, la capacità di esplorare al meglio ogni livello e l'abilità necessaria per risolvere i vari enigmi presenti. Se tutto questo non dovesse bastare, Lara può anche utilizzare tutte le armi in proprio possesso per eliminare i nemici che cercheranno di fermarla in tutti i modi. A una struttura di gioco abbastanza semplice, ma in grado di coinvolgere e interessare il giocatore per diverse ore, bisogna aggiungere una realizzazione tecnica che, anche adesso, a più di un anno e mezzo dall'uscita "originale", colpisce per la notevole qualità. Non solo la signorina Croft è caratterizzata in maniera perfetta, ma anche i vari livelli sono costruiti con cura e attenzione e riproducono in maniera convincente le ambientazioni archeologiche rese tanto popolari dai film di Indiana Jones. *Tomb Raider* dev'essere considerato senza ombra di dubbio una delle pietre miliari della produzione di software PlayStation e, in quanto tale, merita di essere acquistato senza riserve. E poi a questo prezzo...

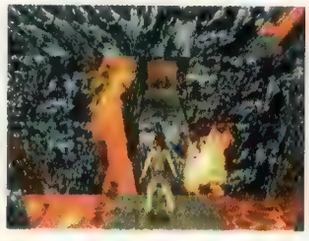
SHOGUN



L'AMBIENTAZIONE ARCHEOLOGICA È CHIARAMENTE ISPIRATA ALLA SAGA DI INDIANA JONES.







Commento **E' difficile credere che esista qualche possessore di PlayStation che non possieda o non abbia mai provato *Tomb Raider*... Se per caso appartenete a questa categoria, l'acquisto del primo titolo dedicato alle avventure di Lara Croft è senz'altro consigliato (a meno che, ovviamente, non odiate il genere oppure non proviate repulsione nei confronti dell'eroina tuttecurve e pistole). *Tomb Raider*, oltre ad essere realizzato con cura e attenzione, può contare, ed è questo il fatto più importante, su una struttura di gioco in grado di divertire e coinvolgere per un buon lasso di tempo. Un titolo che è quasi entrato nella leggenda e che, onestamente, sarebbe un vero peccato non possedere...**

Titolo : TOMB RAIDER
Casa : EIDOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1
Genere : AZIONE

PRO...

- Ottima realizzazione tecnica
- Divertente e immediato

CONTRO...

- A tratti un po' lento
- Lara ha scassato gli zebedei

LA PAGELLA...

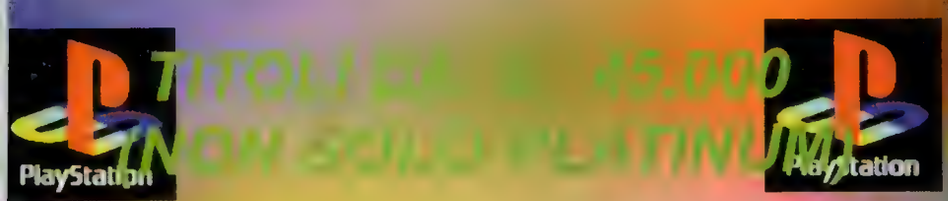
Grafica : **90**
Sonoro : **90**
Giocabilità : **90**
Longevità : **91**
Originalità : **84**

90

VIDEOGIOCHI

Via libertà 258
80055 Portici (Na)
tel. 081/7766465
081/7765611
SERVIZIO RIVENDITORI

Cavo Scart PlayStation		£. 12.000
Memory Card PlayStation	da	£. 25.000
Cavi RF PlayStation		£. 25.000
joyPad PlayStation	da	£. 19.900
Puntatore Laser per Pistola PlayStation		£. 45.000



TITOLI DA £. 45.000
(NON SOLO PLATINUM)

OFFERTE SATURN

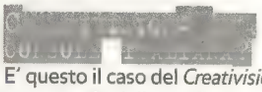
Retrogaming

L'APF/MP 1000? E CHI L'HA MAI SENTITO? APPUNTO...

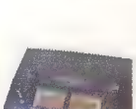
PARTE DECIMA: IL BOOM... E IL CRASH (CONTINUA)

Quante persone conoscete che possiedano un *Neo Geo* o un *NEC PC-FX*? Pochissime, vero? Beh, anche prima del 1984 esistevano equivalenti di queste console non di massa, console che a volte si erano ritagliate una nicchia di mercato solida e devota (come nel caso degli utenti *Neo Geo* e PC-FX ai giorni nostri), altre volte invece non erano davvero mai riuscite a sfondare...

ATARI 5200, OVVERO COME RICICLIARE UN VECCHIO COMPUTER ATARI 400...



E' questo il caso del *Creativision*, una console della... udite, udite... Zanussi. Non vi preoccupate, non era una console *made in Italy* manco per un tubo. Era stata creata dalla orientalissima V-Tech intorno alla fine dell'81: grafica e sonoro paragonabili a quelli del *Colecovision*, seppure inferiori. Venne distribuita in varie parti del mondo sotto nomi diversi: in Italia, appunto, da Zanussi verso l'autunno dell'83, in Germania dalla Sanyo. I giochi, pochissimi (una decina in tutto), erano copie (bruttine) di famosi giochi *arcade* dell'era: così, ad esempio, ***Police Jump*** fa il verso a ***Donkey Kong***, mentre un pollo (!) in un labirinto scopiazzava ***Pac Man***. Un'altra console con velleità da computer: unendo i due comandi, simili a quelli del *Coleco*, si otteneva una tastierina alfanumerica da utilizzare con la cartuccia ***Basic***. Gli accessori comprendevano un registratore a cassette dedicato (altro che *Zip drive* o *MO* per salvare i dati!) e una tastiera un po' meno orripilante...



CREATIVISION, UNA CONSOLE TUTTA ITALIANA? SEEE...

A rigor di logica temporale, avrei dovuto cominciare dall'*Hanimex*, visto che venne lanciato prima del *Creativision*, in Italia sin dall'autunno dell'82. Un'altra macchina creata in Oriente e distribuita con nomi diversi in varie parti del mondo: in America si chiamava *Emerson Arcadia 2001* e in Canada *LeisureVision*. Ma poi questa console ritornò sul mercato nel nostro paese con maggior successo tra l'85 e l'87, quando fu acquistata dalla GIG e ribattezzata *Leonardo*, con lo slogan "Il genio dei videogiochi". Non era male: console piccolina, cartucce enormi (dovevano simbolizzare la potenza della macchina), *controller* simili a quelli dell'*Intellivision* (con lo stesso disco direzionale che però, opportunamente e astutamente, era provvisto di una provvidenziale levetta-*joystick* da avvitarci sopra), grafica e sonoro superiori a quelli di *Atari* e *Inty*, ma sempre inferiori a quelli del *Colecovision*. I giochi, una trentina, non si limitavano a essere scopiazzature di *arcade* famosi (anche se c'era una bellissima taroccatura di ***Galaxian, Space Attack***, e ***Jungler***, identico al gioco da bar della Konami): l'*Hanimex* possedeva addirittura conversioni da bar con tanto di regolare licenza. Fedeli riproduzioni di *arcade* vecchiotti sì, ma che la macchina era in grado di riprodurre pressoché perfettamente: ***Route 16*** (ora disponibile nell'ultima versione del ***MAME***), ***The End*** (bellissima, frustrantissima variante di ***Space Invaders/Galaxian***, anche questa su ***MAME***) e ***Jump Bug*** (sempre su ***MAME***). GIG vendeva l'*Hanimex/Leonardo* a un prezzo accessibile: la base utente era minima, ma comunque fu spazzato via solo dall'avvento di Sega Master System e Nintendo NES.

HANIMEX/ARCADIA/LEONARDO, NOMI DIVERSI PER LA STESSA CONSOLE...

Uscì negli Stati Uniti nel 1982 la risposta Atari della terza generazione al *Colecovision*; peccato che in realtà non fosse altro che un vecchio computer Atari 400 camuffato da console. E aveva un vero e proprio tallone di Achille: i *joystick*, analogici e non autocentranti, che invece di essere fighissimi come sembravano, erano un vero dolore da usare. Totalmente inaffidabili. Pensate che i dipendenti Atari di allora firmarono tutti una petizione CONTRO l'uscita del 5200, ma non li ascoltarono e dopo appena qualche mese l'Atari fu costretta a confrontarsi col fatto che il raffazzonato *hardware* messo sul mercato all'ultimo momento presentava pesanti problemi di compatibilità col software non Atari, e con il promesso (e attesissimo) modulo di espansione per usare i giochi del 2600. Così non trovarono di meglio da fare che lanciare un nuovo modello della macchina (a due porte joystick invece che a quattro), che di fatto rendeva il precedente totalmente obsoleto. Mi sorge il sospetto che in questi ultimi anni la Sega abbia preso ripetizioni di *marketing* e assistenza consumatori dalla vecchia Atari... Di fatto il 5200 non sfondò mai: se volete dare un'occhiata ai giochi, abbondano emulatori sulla *Web*. Oppure procuratevi un computer Atari della serie 400/800/XL: i giochi erano praticamente identici. Prima dell'avvento del ***MAME*** e degli altri emulatori *arcade* sarebbe valsa la pena procurarsene uno solo per ***Pengo***, ma adesso non ha molto senso...

E qui accumulo/riassumo le console pre-*crash* che neppure un malato-videodipendente-terminale collezionerebbe: l'americana *APF-M/MP 1000*, dell'epoca di *Atari* e *Intellivision* (1981, in realtà appena più avanzata di un ***Pong*** programmabile), che poteva addirittura essere trasformata, udite udite, in un POTENTISSIMO (seee, come no...) computer, tramite un modulo presuntuosissimamente chiamato *Imagination Machine*. L'*Interton VC4000*, un altro ***Pong*** programmabile della categoria del *Telepartner*. E poi una serie di UFO tipo "*esiste, non esiste, giuro, un mio cuggino l'ha visto*", ovvero quello che si definisce "*vaporware*", console o computer (ma si possono definire così anche programmi) annunciati e mai effettivamente commercializzati. Come il *Video Brain Family Computer System* o l'*Ultravision*, un'orribile accozzaglia di videogioco/computer/TV/segreteria telefonica/macinacaffè (per quest'ultimo scherzo, ma il resto è vero) dal prezzo talmente inaccessibile e che infatti non si concretizzò mai. Un sistema Atari prima del *VCS 2600*? Sì, è l'*Atari Game Brain*, in realtà un ***Pong*** programmabile niente affatto stimolante, e non preoccupatevi, mai commercializzato. Tutto qui il panorama mondiale delle console pre-crash? No, pare che in Giappone prima di Nintendo e Master System siano uscite un po' di console mai viste nel resto del mondo (credo comunque si tratti di roba che possiamo tranquillamente non rimpiangere). E poi come classificare certi simil-computer che in realtà erano vigliacchissime scuse per giocare ai giochini camuffate da "seri" computer? Tipo il Tomy *Tutor*, mai arrivato in Italia, dalla tastiera lilla (!), una delle prime macchine a offrire un joypad come accessorio (una variante del solito disco direzionale alla *Intellivision*). Aveva conversioni su cartuccia di *arcade* Konami come ***Pooyan*** e ***Scramble***. Non vi esaltate: su Atari VCS erano quasi migliori graficamente e senz'altro più giocabili. Figuratevi un po'...

SIMONE "DIDIMO" BREGNI

L'ULTRAVISION, AVREBBE DOVUTO ESSERE LA MACCHINA DA GIOCO DEI SOGNI... MA ERA ORRIBILE, O NO?

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION QUESTIONARIO 1998

1. Quale console possiedi o intendi acquistare nei prossimi sei mesi?
PlayStation ufficiale (PAL) ❑
PlayStation importata (NTSC) ❑
Sega Saturn ❑
Nintendo 64 ❑
Altro: .....

2. Da quanto tempo possiedi una PlayStation?
Meno di tre mesi ❑
3 mesi-1 anno ❑
1-2 anni ❑
Più di due anni ❑

3. Quanti videogiochi per PlayStation possiedi attualmente?
Meno di 3 ❑
4-7 ❑
8-13 ❑
Più di 13 ❑

4. Quanti videogiochi acquisti al mese?
Meno di 2 ❑
Più di 2 ❑

5. Dove li compri di solito?
Rivenditore specializzato ❑
Grande magazzino ❑
Per corrispondenza ❑

6. Che tipo di software acquisti?
PAL ❑
NTSC ❑
PAL/NTSC ❑

7. Quante ore giochi mediamente alla settimana?
Meno di un'ora ❑
1-3 ore ❑
4-7 ore ❑
8-11 ore ❑
12-16 ore ❑
17-23 ore ❑
Più di 23 ore ❑

8. Per quanto tempo giochi, in media?
Meno di mezz'ora ❑
30 minuti/1 ora ❑
1-2 ore ❑
3-4 ore ❑
Più di quattro ore ❑

9. Qual è il genere videoludico che preferisci?
Puzzle games ❑
Platform games ❑
Giochi sportivi ❑
Giochi di corsa ❑
Picchiaduro ❑
Sparatutto ❑
Avventure ❑
Giochi di ruolo ❑
Giochi di strategia ❑
Altro: .....

10. Dove hai sentito parlare per la prima volta di Super Console 100% PlayStation?
L'ho vista in edicola ❑
L'ho vista in un negozio ❑
Me ne ha parlato un amico ❑
Pubblicità ❑
Altro: .....

11. Da quanto tempo leggi Super Console 100% PlayStation?
E' la prima volta ❑
2-3 mesi ❑
3-5 mesi ❑
6-8 mesi ❑
9-11 mesi ❑
Più di un anno ❑

12. Cosa ti ha spinto ad acquistare Super Console 100% PlayStation? (puoi dare più di una risposta)
Mi ha colpito la copertina ❑
Perché è indipendente ❑
Si occupa della mia console ❑
Consiglio di un amico ❑
Il prezzo ❑
Altro: .....

13. Con che frequenza acquisti Super Console 100% PlayStation?
E' la prima copia che compro ❑
3 numeri all'anno ❑
4 numeri all'anno ❑
8 numeri all'anno ❑
Ogni mese ❑

14. Dai un voto (da 1 a 10) alle rubriche di Super Console 100% PlayStation:
Editoriale ...
PlayGround ...
FAQ ...
PlayWorld ...
Big In Japan ...
America's Most Wanted ...
Preview ...
Review ...
Speciali ...
Retrogaming ...
Primo Piede ...
SuperTrix ...

15. In termini di contenuto editoriale, quali rubriche vorresti vedere ampliate?
News ❑
Anteprime ❑
Speciali ❑
Recensioni Estese ❑
Recensioni Brevi ❑
Trucchi e soluzioni ❑
Retrogaming ❑
Primo Piede ❑
Interviste ❑

16. Quale tipo di *gadget* vorreste vedere allegato a Super Console 100% PlayStation?
Nessuno ❑
Poster/Calendario ❑
CD demo ❑
CD musicale ❑
Videocassetta ❑
Spille ❑
Schede staccabili ❑
Figurine ❑
Altro: .....

17. Quante persone leggono abitualmente la tua copia di Super Console 100% PlayStation oltre a te?
Nessuno ❑
2-3 ❑
4-5 ❑
Più di 6 ❑

18. Cosa fai della rivista quanto hai finito di leggerla?
La conservi ❑
La regali ❑
La butti ❑

19. Quanto influisce sui tuoi acquisti la pubblicità che vedi su Super Console 100% PlayStation?
Pochissimo ❑
Poco ❑
Molto ❑
Moltissimo ❑

20. Con quali di queste espressioni concordi in relazione alla pubblicità su Super Console 100% PlayStation?
La pubblicità è parte integrante della rivista ❑
La pubblicità è utile ❑
La pubblicità è interessante perché informa ❑
La pubblicità è in perfetto stile con la rivista ❑
La pubblicità è esagerata rispet-to alle pagine di testo ❑
La pubblicità è inutile ❑

21. Quali altre riviste di videogiochi leggi abitualmente?
MEGA Console ❑
Consolemania ❑
PSM ❑
Ufficiale PlayStation Magazine ❑
PlayStation Power ❑
Altro: .....

22. Se casualmente non dovessi trovare in edicola Super Console 100% PlayStation, quale altra rivista acquisteresti tra quelle indicate?
MEGA Console ❑
Consolemania ❑
PSM ❑
Ufficiale PlayStation Magazine ❑
PlayStation Power ❑
Altro: .....

23. Possiedi un personal computer?
No ❑
Sì, quale? .....

24. Hai accesso a Internet?
Si ❑
No ❑

25. Quanti CD o videocassette hai acquistato negli ultimi dodici mesi?

	CD	Videocassette
Nessuno	❑	❑
1-4	❑	❑
5-8	❑	❑
9-15	❑	❑
più di 16	❑	❑

26. Quali altre pubblicazioni leggi abitualmente?
Musicali ❑
Di moda ❑
Sportive/fitness ❑
Di motori ❑
Fumetti italiani/USA ❑
Manga ❑
Altro: .....

Hai ulteriori commenti da fare su Super Console 100% PlayStation?
.....
.....
.....

Caro lettore,
nel tentativo di rendere, mese dopo mese, la rivista sempre più interessante, ti sottoponiamo un breve questionario. Ti stiamo chiedendo in pratica di dedicarci qualche minuto del tuo tempo per rendere ancora più utile e interessante **Super Console 100% PlayStation**. Basta poco: compila il questionario, ritaglialo e spediscilo in busta chiusa a:

Super Console 100% PlayStation
Questionario
Gruppo Futura
via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)

oppure via fax al numero:

02/66526243

Ti ringraziamo per la collaborazione,

LA REDAZIONE

I TUOI DATI

Nome: .....
Cognome: .....
Via: .....
CAP:..... **Città:** .....
Telefono: .....
Titolo di studio: .....
Professione: .....

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sulle offerte o su altre iniziative promozionali del Gruppo Editoriale Futura?
Sì ❑ No ❑

Firma: .....

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi: ***True Pinball*** (L 30.000), ***Descent*** (L 40.000), ***WipEout 2097*** (L 50.000) e ***Command & Conquer*** (L 50.000). Sono disponibile anche ad eventuali scambi con ***Hexen*** o ***Nightmare Creatures***.
Per informazioni telefonare allo 06/86214611 e chiedere di **Augusto.**

VENDO circa 40 riviste di videogiochi interamente dedicate a Sony PlayStation, anche ultimissimi numeri, in blocco a sole L 30.000.
Per informazioni telefonare allo 02/3282235 dopo le 20 e chiedere di **Fabio.**

VENDO per Sony PlayStation ***Tomb Raider 2*** a L 70.000. Annuncio valido per la sola zona di Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 039/6015052 ore pasti e chiedere di **Alessandro.**

VENDO giochi Pal per Sony PlayStation: ***Blood Omen Legacy of Kain, Fade to Black, Crash Bandicoot, Topolino, MK3*** a L 30.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 049/700198 e chiedere di **Giacomo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Rage Racer*** (Jap L 40.000), ***Total NBA '97*** (Euro L 40.000), ***Formula 1*** (Euro L 40.000), ***NHL Face Off '97*** (Usa L 40.000). Vendo inoltre volante MadCats a L 60.000. Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/38006299 e chiedere di **Giulio.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Crash Bandicoot*** (L 30.000), ***Pandemonium!*** (L 30.000), ***Cheesy*** (L 20.000), ***Micro Machines V3*** (L 30.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 35.000), ***TOCA Touring Car Championship*** (L 60.000). Sono disponibile anche ad ventuali scambi con altri titoli (sempre in versione Pal). Annuncio valido per la sola zona di Varese e provincia.
Per informazioni telefonare allo 02/96704149 ore serali e chiedere di **Mattia.**

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tekken 2, Soul Edge, Rage Racer, Bushido Blade, V-Rally, WipEout 2097, Crash Bandicoot, Pandemonium!, Destruction Derby 2*** e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0974/822080 e chiedere di **Michele.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal, tutti rigorosamente originali: ***Total NBA '96*** (L 40.000), ***Formula 1 '97*** (L 50.000), ***Street Fighter Alpha 2*** (L 45.000), ***Ridge Racer Revolution*** (L 30.000), ***Tekken 2*** (L 40.000), ***The King of Fighters '95*** (L 45.000), ***Interntional SuperStar Soccer Pro*** (L 50.000), ***WipEout*** (L 40.000) e ***Castlevania*** (L 70.000).
Per informazioni telefonare allo 08/220378 e chiedere di **Carlo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Tobal #1, MDK, OverBlood, Street Fighter EX Plus, Die Hard Trilogy*** e ***Bust a Move 2***.
Per informazioni telefonare allo 0368/361908 e chiedere di **Matteo.**

VENDO per Sony PlayStation: ***Blam! Machinehead*** (L 30.000) e ***Soul Blade*** (L 65.000). Oppure scambio con: ***Die Hard Trilogy, WipEout 2097 e Destruction Derby 2***. Vendo inoltre per N64: ***Mario 64, Super Mario Kart*** a L 95.000. ***Wave Race*** a L 99.000. ***Killer Instinct*** e ***Turok*** a L 110.000.
Per informazioni telefonare allo 049/790750 ore pasti e chiedere di **Federico.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Mortal Kombat Trilogy*** (L 40.000) e ***Adidas Power Soccer '97*** (L 45.000). Scambio anche con: ***Bust a Move 2, Destruction Derby*** o ***ISS Pro Deluxe***.
Per informazioni telefonare allo 011/9771564 dopo le 14 e chiedere di **Alessio.**

VENDO per Sony PlayStation versione Pal ***FIFA '98***, con libretto di istruzioni in ottime condizioni.
Per informazioni telefonare allo 02/8252388 e chiedere di **Alessandro.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Actua Soccer*** (Euro L 25.000), ***Rage Racer*** (Jap L 60.000), ***The Need for Speed*** (Euro L 50.000), ***Total NBA '96*** (Euro L 50.000), ***Broken Sword*** (Euro L 50.000) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0874/60786 e chiedere di **Luigi.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Tomb Raider 2*** (L 60.000), ***Command & Conquer Red Alert*** (L 60.000, ***Actua Soccer 2*** (L 60.000), ***On Side*** (L 10.000), ***Formula 1 '97*** (L 50.000).
Per informazioni telefonare allo 0873/362941 dalle 15 alle 20 e chiedere di **Alessandro.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Resident Evil*** (L 30.000), ***DarkStalkers*** (L 40.000), ***Chronicles of the Sword*** (L 45.000). Sono disposto anche ad eventuali scambi con: ***Alien Trilogy, Die Hard, The D, Tekken 2, Mortal Kombat Trilogy, Street Fighter Alpha 2, Suikoden, Vandal Hearts, ISS Pro, Total NBA '97, Track 'n' Field*** e ***Dragon Ball Z***.
Per informazioni telefonare allo 015/20837 e chiedere di **Davide.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***X-Com*** (L 20.000), ***Broken Sword*** (L 30.000), ***Little Big Adventure*** (L 35.000), ***Warcraft 2*** (L 35.000), ***Fade to Black*** (L 25.000), ***Total NBA '96*** (L 20.000), ***Die Hard Trilogy*** (L 25.000), ***Smash Court Tennis*** (L 25.000), ***International Track & Field*** (L 20.000).
Per informazioni telefonare allo 0429/4435 e chiedere di **Carlo.**

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi in versione Pal: ***Destruction Derby 2, Doom, X2, Disruptor, Excalibur, Pandemonium, Tunnel B1, Formula 1*** a L 60.000 l'uno. Vendo inoltre monitor Philips 15" (si può utilizzare anche con le console NTSC) a L 250.000.
Per informazioni telefonare allo 02/95303248 ore pasti e chiedere di **Davide.**

VENDO giochi per Sony PlayStation Pal. Fra i titoli: ***OddWorld, Tomb Raider*** (con soluzione), ***Tekken 2, Street Fighter Alpha 2, Crash Bandicoot, Soviet Strike, Star Gladiator, Lomax*** a L 60.000 l'uno. Massima serietà e garanzia. Annuncio valido per la zona di Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 0338/559307506 e chiedere di **Sebastiano.**

VENDO/SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: ***Actua Soccer*** (Euro L 25.000), ***Rage Racer*** (Jap L 60.000), ***The Need for Speed*** (Euro L 50.000), ***Total NBA '96*** (Euro L 50.000), ***Broken Sword*** (Euro L 50.000) e molti altri.
Per informazioni telefonare allo 0874/60786 e chiedere di **Luigi.**

VENDO/COMPRO/SCAMBIO software per Sony PlayStation. Solo titoli originali. Ho a disposizione: ***V-Rally, Soul Blade, F1, Syndicate Wars*** e molti altri. Cerco in particolare ***WipEout XL, NBA in the Zone 2*** ecc. ecc.
Per informazioni telefonare allo 0883/613562 e chiedere di **Nicola.**

VENDO per Sony PlayStation Pal i seguenti giochi, tutti originali: ***Cool Boarders 2*** (L 45.000), ***Street Fighter Ex Plus Alpha*** (L 40.000), ***MDK*** (L 35.000), ***Final Fantasy VII*** (L 40.000), ***Resident Evil Director's Cut*** (L 40.000), ***Mortal Kombat Trilogy*** (L 35.000), ***Destruction Derby*** (L 25.000), ***Warcraft 2*** (L 40.000), ***PGA Tour '96*** (L 25.000), ***Air Combat*** (L 25.000), ***Transport Tycoon*** (L 35.000), ***Starblade Alpha*** (L 20.000), ***Grand Theft Auto*** (L 40.000), ***Tomb Raider 2*** (L 50.000), ***Actua Golf 2*** (L 45.000).
Per informazioni telefonare allo 0171/695245 e chiedere di **Marco.**

CERCO Sony PlayStation nuovo modello, guasto, completo di cavi e joypad originali (eventuali imballi), versione europea. Acquisto a L 80.000 intrattabili o a L 180.000 se funzionante (max. 3 mesi di vita).
Per informazioni telefonare allo 0338/7426306 e chiedere di **David.**

Ogni guida, un colpo da maestro.

LE GUIDE ONE SHOT PRATICHE

Con le guide tascabili "One Shot" si impara tutto dell'informatica nel modo più semplice, più completo, più veloce. In un colpo solo.

JACKSON LIBRI®

NELLE MIGLIORI LIBRERIE, COMPUTER SHOP E GRANDE DISTRIBUZIONE

Guida a
Command & Conquer
Red Alert

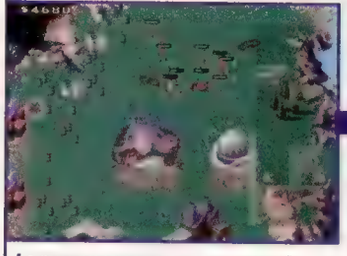
*Come promesso, ecco la seconda parte della guida a **C&C Red Alert**. Ancora una volta ci auguriamo che le informazioni qui riportate possano illuminare diversi comandanti alla guida delle proprie milizie, evitando così **inutili spargimenti di sangue** o l'insorgere di precoci segni di calvizia.*

Missioni dei Sovietici

MISSIONE 2: XNLYHPONO

A questo punto avrete già completato la prima missione, molto semplice. Ecco quindi la guida al secondo schema. Costruite tutte le strutture necessarie alla vostra base. Fate in moto di avere delle difese abbastanza solide per fermare eventuali incursioni di truppe nemiche. Mettete insieme un plotone di granatieri e di uomini armati di mitra. Conduceteli nella zona nord della mappa, quindi muoveteli verso ovest oltre il ponte. Durante il viaggio vi imbatterete negli accampamenti avversari. Costruite un secondo plotone e muovetelo in zona per eliminare i vostri nemici. Non sottovalutare i vostri avversari: potrebbe anche capitarvi di perdere. In tal caso il secondo plotone vi servirà per completare il lavoro iniziato dal primo gruppo.

QUESTA BASE PURTROPPO SEMBRA DANNATAMENTE SOLIDA.

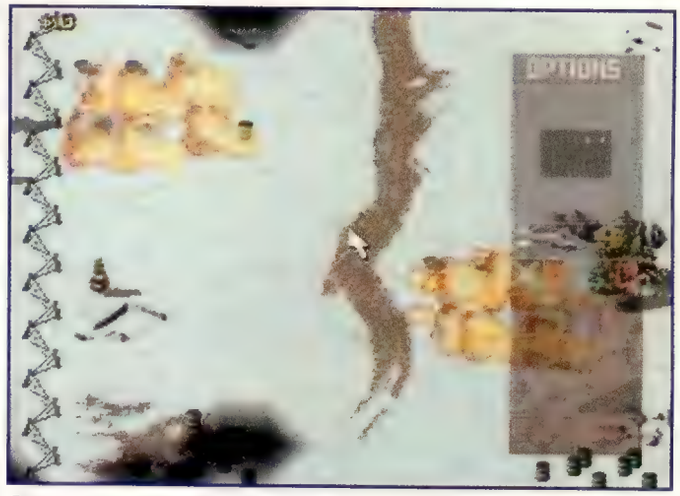


LA BASE NEMICA NON HA SCAMPO!

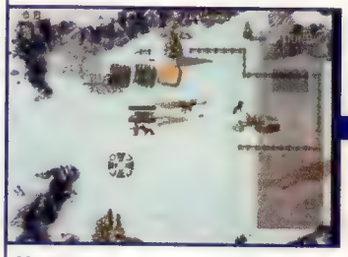
USATE DEGLI YAK PER UN ATTACCO AEREO.

MISSIONE 3: P4XACXOXA

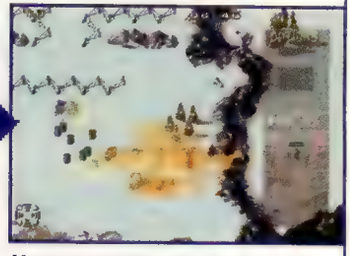
Una spia si sta aggirando in zona, perciò lo scopo di questa missione sarà quello di trovare l'informatore e di ucciderlo. Per prima cosa eliminate le guardie che si trovano vicino alla casa da cui partirete. Spostate un granatiere a sud e lanciate una bomba tra i barili. Farete così esplodere le casse. Ora muovete le truppe in questa zona. Se sarete stati abbastanza veloci vedrete la spia che cerca di allontanarsi. Non lanciatevi contro il nemico: diversi cecchini avversari vi stanno infatti aspettando nascosti tra gli alberi. Iniziate eliminando questi scocciatori quindi fate esplodere i vari edifici. Ripristinare l'efficienza delle vostre truppe con alcuni rinforzi. Riunite i vostri uomini in un solo plotone e dirigetevi a nord eliminando le truppe avversarie che incontrerete lungo il vostro cammino. Se sarete abbastanza rapidi potrete anche distruggere il camion vicino che nasconde la spia. In caso contrario vedrete il mezzo allontanarsi verso nord-ovest; se lo perdete seguite questa direzione e una volta che lo avrete raggiunto fatelo esplodere al volo.



QUESTA MALEDETTA SPIA STA TENTANDO, ZITTA ZITTA, DI FAR SALTARE LA VOSTRA BASE ...



UCCIDETE LA GUARDIA USANDO I CANI E RINFORZATE LE VOSTRE TRUPPE PRIMA DELL'ATTACCO FINALE.



USATE I GRANATIERI PER FAR SALTARE I BARILI. STANNO PER ARRIVARE I FUOCHI D'ARTIFICIO...

SE AVETE FATTO TUTTO CORRETTAMENTE, SARETE COSÌ LIBERI DI DIRIGERVI VERSO IL COMPLESSO AVVERSARIO.

Archivio Composizione Vista Classe Altro DD 15:34:56

Send Mail or Discussion Group Message

Send Quote Address Attach Spelling Save Security Stop

To MrBlack@UominiInNero.org

To MrBlue@UominiInNero.org

Subject: PowerStation in edicola! Priority: Highest

Mr Red a rapporto dopo missione XC98SC. Missione fallita. Non c'è stato nulla da fare. Nonostante i nostri tentativi di celare la verità, ancora una volta i ragazzi di **Super Console 100% PlayStation** hanno superato sé stessi e hanno confezionato il secondo numero di una rivista con trucchi e soluzioni dei migliori titoli per PlayStation. Abbiamo provato di tutto, ma loro sono riusciti ugualmente a raccogliere tutte le mosse e i segreti di **Tekken 3** e **X-Men: Children of the Atom**, le soluzioni complete di **Resident Evil 2**, **DeathTrap Dungeon** e **Duke Nukem 3D: Total Meltdown**, le guide a **Cool Boarders 2**, **Micro Machines V3** e **NBA Live '98**, nonché una valanga di trucchi, password e codici Action Replay. Per farla franca, i marpioni hanno anche cambiato il nome della testata da **PlayStation: Trucchi, Guide e Soluzioni** (vedi LogoVecchio.jpg) a **PowerStation** (LogoNuovo.jpg): sicuramente un futile tentativo per depistarci... Allego immagine della copertina (vedi CopertinaPowerstation.jpg) e sottolineo che la pubblicazione costa la misera cifra di 9.900 lire.
Rimango in attesa di nuovi ordini e nel frattempo... corro in edicola!

Mr Red

HD 1
HD 2
HD 3
LaserWriter 16/600
Cestino

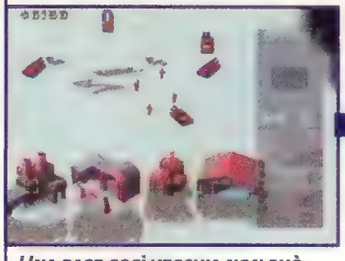
CopertinaPowerStation.jpg

LogoVecchio.jpg

LogoNuovo.jpg

MISSIONE 4: 9BFVGRFDF

iniziate costruendo nella vostra base una centrale energetica, una raffineria e delle caserme. A est troverete una serie di miniere. Mandateci un camion. Non appena ne avrete la possibilità costruite un altro camion e speditelo fuori per aiutare il suo compare. Le vostre casse cominceranno così a rimpinguarsi. Costruite più granatieri e fucilieri possibili. Non appena avrete a disposizione una serie di industrie pesanti iniziate a sfornare carmi. Avrete bisogno di almeno dieci *tank* per l'attacco. Una volta pronti mandatene metà insieme ad alcuni gruppi di fucilieri e granatieri verso ovest e poi a nord. Raggiungerete così la postazione radar. Distruggetela per rallentare le truppe avversarie e per fermare i loro rinforzi. Muovete i carri verso est di fino alla scogliera. Cercate di non far crollare il ponte: in caso contrario iniziate a costruire una flotta di sottomarini. Ora potrete bombardare le costruzioni nemiche. Mentre state facendo ciò, mandate il resto degli vostri carri e le altre unità direttamente nella base e iniziate a distruggere tutto ciò che vi troverete davanti. Fatta terra bruciata, di dirigetevi a ovest. Spazzate via anche questo nuovo complesso. Eliminate le ultime unità nemiche presenti in zona e potrete tornare finalmente a casa.



UNA BASE COSÌ VECCHIA NON PUÒ OFFRIRE MOLTA RESISTENZA.

DISTRUGGETE TUTTE LE POSTAZIONI RADAR NEMICHE.

MISSIONE 5: 3E6K7XLX3

Iniziate costruendo la base, quindi muovete alcune truppe verso nord. Potrete così fermare la avanzata di eventuali reggimenti nemici. Non appena ne avrete la possibilità mandate in ricognizione un paio di camion e cominciate da rimpinguare le vostre casse. Mettete insieme un folto gruppo di *tank* e di granatieri,dirigetevi a nord e poi a est. Distruggete le torrette e le caserme, quindi puntate contro la fabbrica di armi e la base nemica. Prendete un ingegnere dalla base e speditelo in questa zona. Iniziate a bersagliere la postazione radar fino a quando non raggiungerà un livello critico dei danni. Quando ciò accade spediteci dentro l'ingegnere e vendetela. Ora muoveteli verso la zona centrale. Costruite diversi segnalatori anti-aerei, quindi mandate un aereo spia in ricognizione per individuare la seconda base nemica situata nella zona nord-est dell'isola. Iniziate eliminando le difese perimetrali, quindi caricate dei carri sui trasportatori e fateli atterrare nella zona sud-ovest della isola. Formate un plotone compatto ed entrate in azione: i vostri avversari non avranno campo!

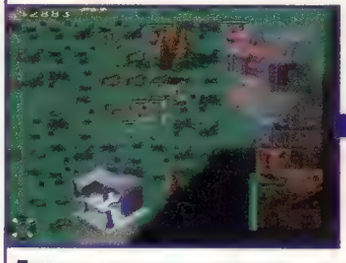
UN FOLTO GRUPPO DI GRANATIERI E DI CARRI È TUTTO CIÒ DI CUI AVRETE BISOGNO IN QUESTO SCHEMA.

ATTACCATE LA POSTAZIONE RADAR E CERCATE DI RACIMOLARE QUALCHE SPICCIOLO.

MISSIONE 6: S5BN4DUTB

Muovete immediatamente il veicolo da costruzione nella zona sud-ovest. Fate precedere il convoglio da un gruppo di carri ed eliminate i nemici che troverete lungo il cammino. Una volta al sicuro costruite la vostra base. È buona cosa avere a disposizione un folto gruppo di lanciafiamme e collocarli nella zona nord del complesso. Costruite alcuni lanciarazzi V2 e utilizzateli per distruggere le mine e le torrette nemiche lungo il sentiero. Ora costruite una piccola flotta di carri e mandatela a nord. Iniziate a distruggere tutto quello che incontrerete lungo il vostro cammino: usateli per affondare le navi che attaccano la vostra base e i camion. Una volta fuori gioco lanciate dei paracadutisti sulla sponda opposta del ponte distrutto e iniziate a eliminare eventuali unità nemiche presenti in zona. Costruite un trasportatore e riempite i due camion in esso contenuti. Fatelo atterrare sulla spiaggia vicino al ponte distrutto e dirigente i vostri uomini nell'angolo nord-est della mappa. Ben fatto ragazzi: siete degli eroi!

METTETE FUORI GIOCO I CARRI CHE ATTACCHERANNO LA VOSTRA BASE ALL'INIZIO DELLO STAGE.

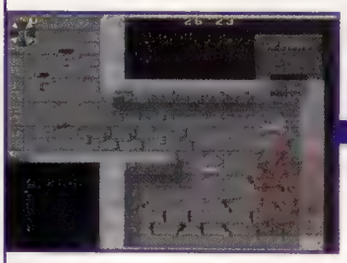


ECCO LA BASE NEMICA: PRESTATE MOLTA ATTENZIONE E AVVICINATEVI CON ESTREMA CAUTELA.

AFFONDATE LE NAVI NEMICHE PRIMA CHE QUESTE COMINCINO A BERSAGLIARVI CON I LORO CANNONI.

MISSIONE 7: 7ZE06PMPQ

Per completare questa missione avrete solamente 30 minuti. Muovete tutte le truppe a est e in basso. Alla fine del tunnel girate e distruggete i barili presenti in zona. Dirigetevi a sud, poi a ovest. Distruggete i barili e continuate a procedere verso Port. Uccidete la guardia e fate saltare le casse per far uscire allo scoperto un gruppo di cani. Andate a ovest e in alto, distruggendo i barili per eliminare due unità lanciarazzi nemiche. Continuate in questa direzione. Prendete alcuni cani e lanciateli alla caccia dei nemici che si stanno ritirando. Non distruggete le casse: ci sono degli ingegneri che devono essere salvati. Tornate con i vostri uomini nel punto in cui avete fatto esplodere i barili e muovetevi verso ovest. Usate i cani per impossessarvi della cassa, quindi mandate un ingegnere in ognuna delle quattro stazioni. Nella stanza più grande troverete Tania. Non appena entrerete, sullo schermo farà la propria comparsa una serie di lanciafiamme che uccideranno tutte le unità in zona. Nel caso in cui Tania riuscisse a sopravvivere mandatele contro un gruppo di cani. Spedite un ingegnere nella parte alta della stanza e avrete finito anche questo schema.



DISTRUGGETE LE CASSE PER DAR VIA LIBERA A UN SIMPATICO SET DI CANI.

ELIMINATE I BARILI PER FAR SALTARE QUESTI MALEDETTI LANCIARAZZI.

È in arrivo un mensile che risveglierà
i tuoi bollenti spiriti.

MAXIM

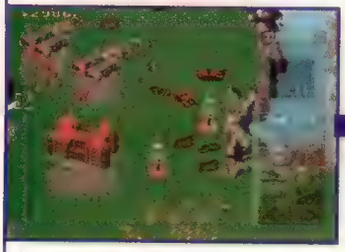
(Maxim, il nuovo magazine che ti parla da uomo a uomo.)

Dal mese prossimo
andrete al massimo.
Anzi, al Maxim.

MISSIONE 8: 9BFDQKDJ3

Costruite una serie di torrette intorno alla vostra base. Iniziate a sfornare carri e lanciarazzi V 2. Mandateli a nord-ovest all'interno del campo nemico e distruggete camion e torrette. Quindi dirigetevi verso la base, la fabbrica di armi e le baracche. Fatta piazza pulita, richiamate le vostre unità per le riparazioni del caso. Una volta pronti rimettetevi in pista e puntate verso la base nemica principale. Iniziate a colpire la loro CY, quindi prendetevi cura delle torrette. Usate sia carri che unità di fanteria e fatevi aiutare da un gruppo di sottomarini che userete per affondare le fregate nemiche.

Questa base si troverà all'inizio sotto attacco. Resistete fino a quando non arriveranno i rinforzi.



Piazzate i Tesla Coil fuori dalla base.

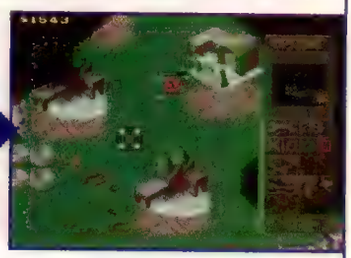
Qualunque cosa vedete, demolitela.

Bella lì. Sub al largo e navi a picco. Così si fa.

MISSIONE 9: XS4VOEGY4

Questo schema si apre con la vostra base sotto assedio: il vostro primo obiettivo sarà quello di eliminare i carri nemici. Fatto ciò iniziate a riparare le parti del vostro complesso e date uno sguardo ai danni. Costruite alcune unità SAM posizionandole in alto e alla sinistra della vostra base. Costruite una flotta di carri e lanciarazzi V2. Dirigetevi a ovest, quindi a nord, verso la base nemica. Usate i lanciarazzi per distruggere le torrette, quindi assaltate il complesso. Catturate la base, costruite una serie di baracche e iniziate ad addestrare una spia. Spedite un gruppo di carri nella zona ovest della mappa: questa è la zona dove il camion avversario si è rifugiato. Mandate la spia all'interno della base nemica e il camion sarà vostro.

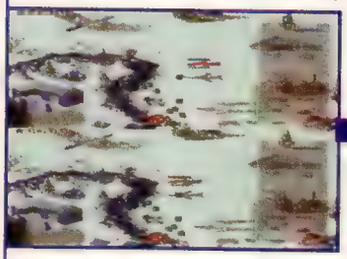
Per prima cosa distruggete i maledetti carri nemici.



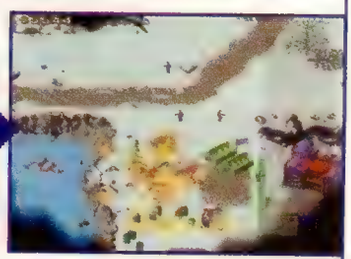
Accidenti, la base nemica è pesantemente protetta.

MISSIONE 10: BOQ669T8R

Mandate dei carri a ovest. Usate i Mig per distruggere le torrette e i carri per eliminare le postazioni AA. Non appena i rinforzi faranno il proprio ingresso in campo, entrate nella base nemica e catturare l'officina. Potrete così riparare i danni dei vostri carri e degli aerei. Una volta pronti dirigetevi nuovamente a ovest e usate i vostri aerei per distruggere i barili vicino alle torrette. Ora potrete muovere in questa zona il camion. Mandate i carri a ovest e distruggete i barili in prossimità del muro, quindi fate saltare il muro. Spedite i carri verso ovest e mandate il convoglio a incontrare i *tank* lungo la strada.



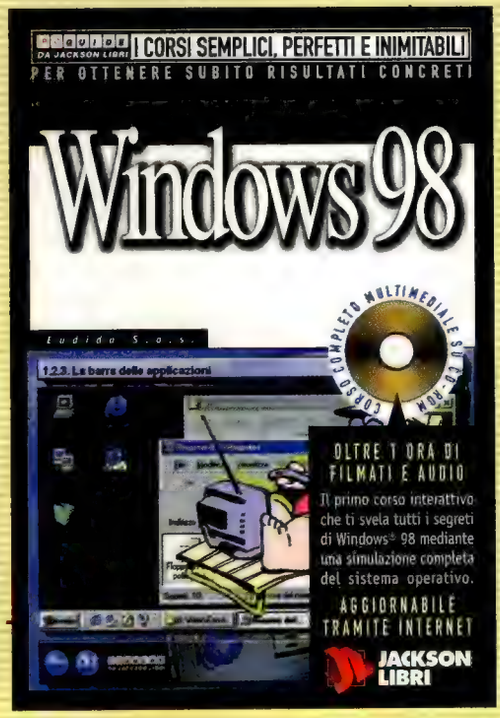
Utilizzate le unità V2...



...e fate saltare le file di barili.

AFFIDATI ALLE GUIDE PIÙ ESPERTE E SICURE

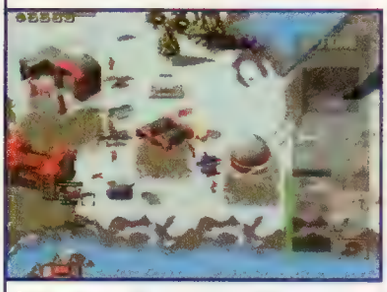
I primi corsi interattivi e multimediali che ti svelano tutti i segreti di programmi, linguaggi e sistemi operativi con facilità ed immediatezza grazie a una simulazione completa! JACKSON LIBRI®



www.jacksonlibri.it

MISSIONE 11: 5V8X5UAWQ

Mandate il trasportatore vicino alla spiaggia e costruite la base lungo la linea di costa. Piazzate alcuni *Tesla Coil* sulla spiaggia per sviare l'attenzione di eventuali navi nemiche. Costruite, non appena possibile, un centro di ricerca in modo da poter sfornare dei *Mammoth tank*. Non appena avrete a disposizione la tecnologia iniziate a costruire una flotta di questa carri. Lanciatevi anche nella produzione di Mig e usateli per distruggete i carri a nord. Una volta pronti dirigetevi a ovest e fate attenzione ad eventuali imboscate nemiche. Dirigetevi a nord, quindi a est. Eliminate l'eliporto, le baracche e la fabbrica di armi che troverete in zona. Fatto ciò puntate sui cannoni AA che circondano la base. Attaccate con i Mig riducendo il complesso ai minimi termini. Una volta fatto ciò non vi resterà altro che affrontare le navi nemiche. Potrete utilizzare sia i Mig che i sottomarini. Quando tutte le unità saranno state distrutte potrete salutare la nascita di un nuovo giorno e il completamento di un altro schema.



I CARRI NEMICI TENTERANNO DI ATTACCARVI DA NORD. FATE ATTENZIONE!

OCCHIO ALLA SPIAGGIA. POTRESTE AVVISTARE QUALCHE ALIENO O, PEGGIO ANCORA, UN PAIO DI INCROCIATORI NEMICI.

MISSIONE 12: BIQCN6Q2W

Costruite la vostra base come al solito. Le truppe nemiche paracaduteranno in zona cinque gruppi di soldati armati di razzi, quindi verrete sottoposti all'attacco di una formazione di carri. Avrete bisogno di un plotone di granatieri e di alcuni carri per respingere l'assalto. Una volta sicuri iniziate a produrre carri, Mig, e unità di fanti. Assicuratevi di avere un costante rifornimento di materie prime. I nemici cercheranno di bloccare la vostra espansione posizionando delle mine a nord della vostra base. Utilizzate una unità lanciarazzi V 2 per ripulire la zona. Muovete i carri e le truppe verso sud. Assicurati di avere con voi quattro o cinque lanciarazzi per eliminare le torrette. Una volta distrutte le difese del complesso nemico, prendete un ingegnere e fate catturare il centro ricerca. Ripulite l'isola dalle truppe nemiche quindi iniziate a costruire sottomarini. Rinforzate le difese della vostra base. Prendete dei carri, dei lanciarazzi, dei fanti e alcuni ingegneri e scaraventateli all'interno di un trasportatore. Fate rotta verso la con base nemica, distruggete i sistemi di difesa perimetrali, entrate con i carri e fate in modo che i vostri ingegneri possano catturare il centro di ricerca.

INNANZITUTTO DOVRETE RIPULIRE LA BASE DALLA PRESENZA NEMICA.

SE VOLETE ANDARE SUL SICURO UTILIZZATE I CARRI E I RAZZI V2.

MISSIONE 13: 59EEWHYQT

Costruite la vostra base come al solito: assicuratevi un costante afflusso di materie prime e, non appena ne avrete la possibilità, iniziate a costruire una flotta di sottomarini. Ne avrete bisogno per affondare le navi nemiche che si trovano a sud-ovest della mappa. Una volta distrutte, fate sbarcare dei carri sulla spiaggia presente in zona. Per prima cosa prendetevi cura della postazione radar quindi distruggete gli altri edifici. Costruite altri carri e spediteli nella zona delle operazioni. Non appena vi sentite pronti, sferrate un attacco contro la postazione radar situata nel centro della mappa. Ripulita anche questa zona, dirigetevi a nord e ripetete lo stesso procedimento con le installazioni nemiche presenti in questa porzione di schermo. Ancora, producete nuove unità e fate in modo che raggiungano il vostro esercito. Muovetevi verso ovest, superate il ponte e distruggete le unità nemiche che vi si faranno incontro. Usate i Mig per indebolire le truppe avversarie. Non appena la resistenza del nemico si affievolisce iniziate ad avanzare fino a raggiungere la postazione radar. Ora dovrete sostenere un ultimo assalto: assicuratevi un costante rifornimento di mezzi e eliminate le ultime unità nemiche che ancora vi danno battaglia. Ripulite tutta la zona e mandate un ingegnere all'interno della crono-sfera. Oramai siete in direttura d'arrivo: tuttavia la trama vi riserva ancora una piccola sorpresa...

VEDETE QUELLA COSA CHE ROTEA? E' UN RADAR, NON UNA LAVATRICE E PER QUESTO VI TOCCHERÀ FARLO SALTARE IN ARIA.

MISSIONE 14: RQCNB3JN8

Per prima cosa eliminate le unità che attaccheranno la vostra base. Procedete quindi con la costruzione del vostro complesso e piazzate delle unità *SAM* come torrette difensive. Sistemate dei *Tesla Coin* sulla spiaggia e impedite ai trasportatori nemici di atterrare. Una nave nemica potrebbe a questo punto attaccare la vostra base, quindi fate attenzione. Costruite un paio di sottomarini e lanciatevi all'assalto. Ripulite il mare dalla presenza di unità nemiche quindi, una volta fiaccate le forze avversarie, dirigetevi verso la loro base. Distrutto il porto tornate a casa e cercate di tagliare le linee di rifornimento avversarie distruggendo i loro convogli. I vostri avversari finiranno così sul lastrico. Non appena vi accorgete che i nemici non sono più in grado di produrre unità sferrate l'attacco. Costruite una *task force* formata da carri e fanti armati di razzi, quindi attaccate la base nemica. Iniziate distruggendo le centrali energetiche per passare poi ai cannoni AA. Una volta fuori uso, fate scendere in campo i vostri Mig: sarete così liberi di distruggere la base nemica senza correre eccessivi rischi. Raso al suolo l'intero complesso potrete finalmente gustarvi la sequenza finale, una sequenza che vi lascerà a dir poco basiti.

AVETE FINITO E IL CARO STALIN È STATO ELIMINATO MA CHI È QUELL'UOMO LÀ DIETRO?

HEY, MA È KANE! ERA IL LEADER DEI NOD IN COMMAND & CONQUER. ACCIDENTI, CHE FINALE!

LA GRAFICA NON HA SEGRETI.*

*MA SOLO PER CHI LEGGE QUESTI LIBRI Photoshop 4 CORSO PRATICO Cod.1969 L.39.000 • La Grande Guida a Photoshop 4 Cod.1979 L.69.000 • La Grande Guida a 3D Studio Max Cod.1967 L.65.000 • FL Guida Photoshop 4 (CORSO INTERATTIVO) Cod.1963 L.49.000 • Usare subito PaintShop Pro 4 Cod.2009 L.25.000 • Adobe Illustrator 7 CORSO PRATICO Cod.2015 L.36.000 • Usare AutoCAD 14 Cod.2125 L.35.000 • La Grande Guida AutoCAD 14 Cod.2086 L.55.000 • AutoCAD 14 Guida ai comandi Cod.2081 L.39.000 • Photoshop 4 Effetti Speciali Cod.2078 L.59.000

SuperTrix

INVIATE I VOSTRI TRUCCHI A:
SUPERTRIX
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39
20091 BRESSO (MI)

Diablo

Attributi su misura
Se gli attributi in vostro possesso non bastano per utilizzare un'arma, un elmo o un'armatura, è sufficiente indossare un amuleto o un anello per incrementare il livello dell'attributo che vi manca. Il bello è che potrete continuare ad utilizzare l'attributo incrementato anche rimuovendo l'amuleto o anello!

Duplicazione!
Se avete due joypad e tanto bisogno di soldi questo è il trucco che fa per voi. Cominciate una partita a due giocatori e caricate due personaggi (oppure caricatene uno e create l'altro). Trasferite tutto l'oro e l'equipaggiamento da un personaggio a unaltro; salvate il personaggio carico d'oggetti, cominciate una nuova partita, caricate e vendete tutti gli oggetti. Salvate ancora e ripetete *ad libitum*. *Easy money!*

Soldi ancor più facili
Ecco un bel trucchetto per avere soldi praticamente infiniti: create un nuovo personaggio e salvatelo, cominciate una partita a due giocatori e caricate lo stesso personaggio per ambedue i giocatori. Entrambi i personaggi avranno ora 10.000 pezzi d'oro a testa... il resto vien da sé.

Nagano Winter Olympics '98

Oro sicuro
Nello schermo del titolo premete ↑, ↓, ←, →, ●, ●, ●, ←, ←, →, ●, ↓, ↓, ↑, ●, ● per ottenere l'oro in tutte le gare.

Cerimonia di chiusura
Per vedere la cerimonia conclusiva delle Olimpiadi andate nello schermo delle opzioni e premete L1, R2, ●, ●, ●. Dovreste sentire il suono di un campanello: andate nello schermo di selezione degli eventi, scegliete *Olympics* e inserite come vostro nome "TWY" (nazionalità russa). Per finire andate nello schermo di selezione e dovreste vedere la cerimonia di chiusura.

Samurai Shodown 3

Special facile
Quando il vostro misuratore per le mosse speciali è pieno, premete L2 e R2 contemporaneamente per eseguire al volo la supermossa. Nota: se sullo schermo compare la scritta *"times 2"* premete i laterali due volte.

Utilizzare Zankuro
Per selezionare Zankuro cominciate un doppio in modalità *Vs*. Nello schermo di selezione dei personaggi tenete premuto ST ed evidenziate i seguenti lottatori per il giocatore 1: Haohmaru, Genjuro, Basara, Kyoshiro, Ukyo, Rimruru, Haohmaru, Shizumaru, Nakoruru, Hanzo, Amakusa, Gaira, Galford e infine Shizumaru. Continuate a tenere premuto ST e premete ● e ● contemporaneamente. Zankuro dovrebbe ora comparire come personaggio selezionabile.

Parasite Eve

Proiettili infiniti
Scendete le scale del New York Police Department ed entrate nella stanza a sinistra. Dovreste trovare dei proiettili nella cassa vicino al registratore: prendeteli e tornate nello schermo della mappa. Ora potete tornare nella stanza per recuperare altri proiettili quante volte desiderate.

Il palazzo mancante
Dopo aver finito il gioco vi sarà chiesto di salvare: fatelo e reinserite il primo CD. Cominciate una partita in modo *EX*; dovreste vedere il palazzo della Chrysler sulla mappa di Manhattan. Entrateci e cominciate ad aprirvi la strada verso il tetto per vedere il vero finale del gioco.

Need for Speed 3

Tutte le macchine e i percorsi standard
Inserite SPOILT come nome nello schermo delle opzioni.

Telecamere aggiuntive
Inserite SEEALL come nome nello schermo delle opzioni. Queste visuali aggiuntive, normalmente disponibili nei replay, si trovano ora nello schermo delle opzioni.

Circuiti bonus
Inserite uno dei seguenti nomi nello schermo delle opzioni:

Circuito	Descrizione	Nome
The Room	Pista delle macchinine	PLAYTM
Caverns	Circuito sotterraneo	XCAV8
AutoCross	Circuito nel Canyon	XCNTRY
SpaceRace	Nella stazione spaziale	MNBEAM
Scorpio-7	Circuito sottomarino	GLDFSH
Empire City	Circuito Bonus	MCITYZ

Automobili bonus
Inserite uno dei seguenti nomi nello schermo delle opzioni:

Auto	Nome
Jaguar XJR-15	1JAGX
Mercedes Benz CLK GTR	AMGMRC
El Niño supercar	ROCKET

FIFA '98: Road to World Cup

Tecnici dell'illuminazione
Mettete in pausa il gioco e nello schermo delle opzioni premete: ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●.

Testoni
Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "eac rocks". Selezionate poi *Special Option* per abilitare il trucco.

Crazy Ball
Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "dohdohdoh" Selezionate poi *Special Option* per abilitare il trucco.

Modalità immersione
Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "johnny atomic". Selezionate poi *Special Option* per abilitare il trucco.

La patata bollente
Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "xplay". Selezionate poi *Special Option* per abilitare il trucco.

Muri invisibili
Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "surlofus". Selezionate poi "*Special Option* per abilitare il trucco.

Mossettine sciocche
Utilizzate l'editor dei giocatori per cambiare il nome di un calciatore in "footy". Selezionate poi *Special Option* per abilitare il trucco.

Cyberbots

Utilizzare Zero Gouki
Per ottenere Zero Gouki completate il gioco con i tre piloti nella riga bassa e poi con un pilota qualunque della riga alta. E' meglio se salvate il gioco ogni volta che lo terminate.

AVVISO AI LETTORI

Dal 01.11.1997 al 15.02.1998 sono pervenute a Gruppo Editoriale Futura numerosissime raccolte di tagliandi per l'iniziativa "Vinci una settimana di vacanza e scegli con chi trascorrerla". Purtroppo, non tutti i lettori di Fitness Magazine, Pc Pratico, Essere, T3, Super Console Playstation e Mega Console Playstation, hanno rispettato le modalità di invio del materiale. Di seguito indichiamo i nomi dei lettori che verranno contattati da Bluvacanze:

Abatini Laura Saronno VA, Agnello Angela Milano, Allegro Fabio Rispescia GR, Allocco Giancarlo Saluzzo CN, Altafini Guido Pietra Ligure SV, Altintzoglov Agapi Cesena FO, Amacruda Pasquale Forlì, Amato Alfonso Torino, Ambrosi Marco Cremona, Ancona Squash Center Ancona, Angelo Claudio Gioia del Colle BA, Aniello Miranda San Giuseppe Vesvo NA, Antonaccio Carmine Varazze SV, Antonelli Oneta Torino, Antonello Simone Padova, Aprea Stefano C/ mare di Stabia NA, Aramu Chiara Capoterra CA, Arcari Elisabetta Mogliano Veneto TR, Archilli Alberto Podenzano PC, Ariboni Danilo Milano, Arnton Daniele Raldon VR, Artale Giuseppe Avola SR, Artuso Andrea Treviso, Ascolani Nicola Carbonera TR, Assanelli Cristina Treviglio BG, Aveta Marianna San Nicola la Strada CE, Bacci Luca Massa Macinaia LU, Bado Lorenzo Piove di Sacco PD, Baigue Sandrine Milano, Balducci Milena Gradara PS, Barbera Guido Palermo, Barbiere Daniela Castrovillari CS, Barducso Emanuela Gorizia, Barellini Andrea Livorno, Barricelli Pietro Casoria NA, Bartalucci Giulio Milano, Bassi Virginio Podenzano PC, Bassolino Cristian Afragola NA, Battaglia Stefano Napoli, Battistini Giacomo S. Stefano Di Magra SP, Bazzani Diego Milano, Bazzardi M. Grazia Tavazzano LO, Belcastro Rosa Novara, Bellan Fernando Caserta, Bellato Matteo Loc. Venezia Mestre Fav.Ven. VE, Bellomi Stefania Verona, Bellotti Sabrina Monfalcone GO, Beltrame Giuseppe Mortegliano UD, Benni Paolo Bologna, Benvenuti Alessandro Marino RM, Bergaglio Marco Novi Ligure AL, Bernardini Michele Roma, Berti Davide Lecco, Bestelli Marzia Milano, Biagi Alfredo Chianciano Terme SI, Bianchi Bruno S. Maria Al Colle LU, Bianchi Enrico Rivolta D'Adda CR, Bianchi Gabriella Livorno, Biancini Alessia Roma, Biggi Gianpaolo Bolzano, Bini Barbara Marti PI, Biscaldi Paola Cergnago PV, Blandino Luca Scala Torregrotta ME, Blundo Valeria Ragusa, Bocchi Guidox Sabbioneta MN, Boggian Alessio Bologna , Boggiano Yuri Arquata Scrivia AL, Bolognino Michela D'Arienzo LaurCerano NO, Bonaretti Carlo Milano, Boni Roberta Bruino TO, Bonino Claudia Collegno TO, Borghi Mariella Ravello Porro CO, Borgo Diego Fina Ligure SV, Boschetti Alessandra Manaro sul Panaro MO, Bovio Alberto Bellinzago Novarese NO, Bovio Andrea Bellinzago Novarese NO, Braglia Antonio Corlo Di Formigine MO, Brancaccio Jemmyfer Empoli FI, Brandoli Lorenzo S. Maria Maddalena Occhiobello RO, Brioni Marco Suzzara MN, Brodo Massimo Viterbo VT, Broggi Maria Biandronno VA, Bronzellino Salvatrice Milano, Brunello Laura Orbassano TO, Bruno Giuseppe Paderno Dugnano MI, Bruno Silvia Milano, Bruzzi Rossano Modena, Burnelli Paola Bologna, Busiello Angela Torre Del Greco NA, Bussolati Chiara Parma, Cacciatori Carlo Vicenza, Calarco Anna Scilla RC, Calzetti Nicola Fidenza PR, Campovecchi Sandra Funo Di Argelato BO, Caniglia Mario Torino, Capobianco Pasqualina Basiglio MI, Caprara Stefania Milano, Caprini Adamo Colle Ranesco Giulianova TE, Capruzzi Giulio Palese BA, Caramagno Giuseppe Augusta SR, Carapelli Valerio Cosenza, Carestia Christian Ancona, Carmone Liza Trani BA, Carnicello Maria Cinisello B. MI, Caroppo Roberto Milano, Carucci Massimiliano Tivoli RM, Caruso Giuseppe Tortona AL, Carvana Alessandra Montallegro AG, Casadei Tiziano Forlì, Casagrande Sandro Casale sul Sile TV, Casaroli Cristina Pieveottoville PR, Casciaro Oreste Marittima LC, Cassani Franco Pavia, Cassinari Corrado Piacenza, Castaldo Francesco Salerno, Castelli Edoardo MI, Catalanotto Leonardo Catania, Caverni Monica Riccardo Sesto Fiorentino FI, Cedri Simoni Passo dei Pecorai Greve in Chianti FI, Cencarle Stefano Luino VA, Centonze Angelo Monteroni di Lecce LE, Cerchi Susanna Testana Avegno GE, Ceresa Claudia Milano, Ceretta Andrea Brendola VI, Ceretto Ornella Torino, Cesarato Giovanna Villa Sor CA, Cesaroni Mirko Collemarino AN, Chiappetta Luigi Franco Pescara, Chiofalo Vincenzo Roma, Ciampi Alberto Arosio CO, Cianfaglia Giangiuseppe Milano, Cinel Mara Mussolente VI, Cioce Mauro Genova, Circondato Antonio Aversa CE, Cittadino Daniele Pogliano Milanese MI, Clerici Serena Milano, Clivati Luciana Montello BG, Coari Giuseppe Lugo RA, Cognetti Luca Cavaion VR, Colantonio Nicola Capestrano AQ, Colapietro Vincenzo Latina, Colavolpe Antonio Amalfi SA, Coleschi Yuri Soci AR, Colombo Concettina Lecco, Colonna Gino Trieste, Cono Salvatore Raccorngi CN, Consiglio Giuseppe Catania, Coppola Giuseppe Cambiago MI, Coriano Laura Rosta TO, Corradi Dott. Carla Trento TR, Corrado Lorenzo Sesto Fiorentino FI, Corsano Luciano Lecce, Costa Natalia Potenza, Costadoni Claudio Lecco, Costantini Marco Chioggia VE, Costanzo Maria Cassano Jonio CZ, Cucchiara Pietro Sciacca AG, Cucchietti Alberto Busca CN, Cuomo Onofrio Bagni Di Tivoli RO, Cuppone Dario Neviano LE, D'Amico Bruna Roma, Davide Matarazzo Roma, Davino Vittorio Casalnuovo di Napoli NA, De Bettin Luca Pecetto T.se TO, De Carlo Deborah Saronno VA, De Cesare Claudio Robassonero TO, De Crescenzo Frazizio Massa MS, De Giacomi Wally Genova, De Luca Anna Milano, De Martino Francesco Salerno, De Matteis Eliana Lecco, De Rossi Francesca Cascine Vica Rivoli TO, De Santis Federica Milano, De Santis Sabrina Milano, De Silvia Livio Padova, Deboli Alessandra Loc. S. Polo BR, Del Bravo Silvia Guastlcce LI, Del Grosso Antonio Pescina AQ, Del Nonno Nicola San Giorgio del Sannio BN, Delaini Elena Verona, Della Giustina Myrian Colle Umberto TV, Della Morte Mauro Mese Chiavenna LC, Desiati Gianluca Vasto CH, D'Ettole Maria Bari, Di Gaeta Cosimo Binasca MI, Di Giambattista Bruno Perugia, Di Lorenzo Enrico Travagliato BS, Di Martino R. Torre Annunziata NA, Di Palma Gabriele Roma, Di Pellegrini Francesco Selargius CA, Di Profio Mirko Rimini, Di Stasio Carlo S. Carlo di Sessa Aurunca CE, Di Stefano Giulio Milano, Dibenedetto Andrea Gula CL, Dini Alessandro Madena, D'Aniello Sossio Grosseto, D'Attilio Antonello Roma, Dolciotti Rolando Jesi AN, Doldo Demetrio Saint Vincent AO, Donadello Daniela Castelfranco Veneto TV, Donadio Gaetano Mercogliano AV, Donadio Luigi Aversa CS, Donesano Simonetta Pandino CR, D'Oro Antonio Amalfi SA, Fiorentini Roberto Massa MS, D'Urso Amalia Luisa Milano, Eccel Bruno Pergine Valsugana TN, Erario Antonella Moncaglieri TO, Escuriale Damiano Novara NO, Fabiano Osvaldo Catanzaro, Facchini Donatella Cave Del Predil UD, Faccini Elisa Vedano Al Lambro MI, Falbo Alessandro Chivasso TO, Farina Gennaro Torino, Farina Stefano Monza MI, Faruolo Rocco Picerno PZ, Fatticcioni Fabiano Pisa, Felici Silvia Roma, Ferrantini Massimo Chiavenna SO, Ferrari Rossana Castel Goffredo MN, Ferrentino Adriana Rovellasca CO, Ferrino Claudio Calderara di Reno BO, Ferris Davide Charvensod AO, Filippi Claudio Sanremo IM, Filippi Daniele Castel D'Azzano VR, Filippini Enrica Sarezzo BS, Finocchiaro Massimo Giarre CT, Finto Romina Cisternino BR, Firrincieli Marco Torino, Folco Saverio Roma, Follis Daniela Burolo TO, Fontana Donatella Verona, Fontana Ugo Liscate MI, Foppiano Gianni Milano, Forcherio Mario Grugliasco TO, Fornasini Davide Milano, Forza Riccardo Flero BR, Fossati Camilla Rodano MI, Francesconi Lucia Castel Raimondo MC, Franchetti Andrea Milano, Fratantonio Sonia Messina, Fristachi Stefano Sesto San Giovanni MI, Frizzoni Guia Milano, Fusco Massimiliano Cefalù PA, Gabrieli Rossana Aprilia LT, Gagliardi Alessia Gragnano Trebbiense PC, Gaiti Nadia Ponte Nossa BG, Galbarini Maurizio Peschiera Borromeo MI, Galeotti Alberto Cassato BI, Gallio Paola Firenze, Galzignato Elisa Ballo Di Mirano VE, Garabello Gabriele Torino, Garbarino Alberto Acqui Terme AL, Gardellini Tiziano Pasturana AL, Garitta Diego Torino TO, Garro Salvatore Reggio Calabria, Geminiani Luca Verona, Gennari Roberta Castel San Giovanni PC, Genoni Silvia Legnano MI, Ghezzi Riccò Giuseppe Milano, Ghioni Eloise Firenze FI, Ghiotti Carola Badia Polesine RO, Ghivarello Carla Torino, Giammusso Filippo Sanremo IM, Giangiacomo Enza Vasto CH, Giannamea Sergio Sesto San Giovanni MI, Giannelli Dilva Riccione RN, Giannobile Adriana Roma RO, Giannuzzi Antonella Brandizzo TO, Giardini Gianluca Serre di Rapolano SI, Giggioli Barbara Paderno Dugnano MI, Gilardi Anna Maria Milano, Giliberti Maria Patrizia Putignano BA, Giordano Barbara Imperia, Giorgi Rita Ascoli Piceno, Giovani Gabriele Quattro Castella RE, Giraudo Manuela Roata Rossi CU, Giuliani Pietro Sulmona AQ, Gori Anna S. Godenzo FI, Gori Luca Gallarate VA, Grandi Loredana Milano, Grassi Samanta Ponzano Magra SP, Grasso Nicola Genzano Di Lucania PZ, Gratton Christian Cividale del Friuli UD, Gravina Giorgio Legnano MI, Greco Edoado Saluzzo CN, Greco Massimo Colleferro RM, Grimoldi Anna Cinisello Balsamo MI, Guerra Andrea Vercelli, Guidelli Lea Marano NA, Iacono Luciano Forio NA, Iannaccone Manlio Belluno, Iarrangio Emiliano Montecatini Terme PT, Iero Demetrio Firenze, Ignudi Vincenzo Portici NA, Imperato Maria Grazia Bagliasco GE, Imperatori Loretta Roma, Incorvaia Giuseppe Licata AG, Indragoli Sandro Olbia SS, Ingrasciotta Roberta Grosseto, Innocenti Paolo Genova, Isacchi Mauro Nimis UD, Jerman Vincenzo Trieste, Ladiana Antonella Taranto, Lambertucci M.Grazia Castelbolognese RA, Lamera Luca Romano di Lomb. BG, Lamonica Romolo Caulonia Marina RC, Lante Carlo Rossano Veneto VI, Lanzo Maria Grazia Torino, Lanzoni Elena Piacenza, Lapiccirella Lorella Varese, Lapidari Giovanni Grosseto GR, Lara Adriano Ceresole D' Alba CN, Lavopa Vito Bitonto, Lazzari Natalia Messina, Lazzarin Giuliano Albignasego PD, Lazzaro Silvio Laveno VA, Levizzari Alessandro Orbassano TO, Liani William Tor Lupara Di Mentana RM, Licata Dr. Paolo Racalmuto AG, Liccione Riccardo Scalenghe TO, Liverani Marcello Roma, Lodi Manuela Finale Emilia MO, Lombardi Laura Sesto S. Giovanni MI, Longo Alessandro Cinisello Balsamo MI, Longo Silvia Cinisello Balsamo MI Losito Rosalba Bari, Lubrano Giovanni Procida NA, Lucci Daniela Rimini, Luchetta Cristina Jesolo VE, Lusuardi Sabrina Tesero TN, Maffiotti Daniele Le Grazie di Portovenere SP, Maggioni Paola Milano, Magrini Giuseppe Cantiano PS, Mainenti Luca Torlupara di Mentana RM, Maiolo Valentino Nova Milanese MI, Malaguti Mirko Calderara di Reno BO, Malato Giuseppe Camerino MC, Malvisi Claudio Piacenza, Manca Davide Altana Capoterra CA, Mancini Daniela Bari, Marchetti Mauro Ivrea TO, Marianna Silvia Roma, Mariano Guido Maglie LE, Marino Corrado Catania, Marino Vincenzo Tremestieri Etneo CT, Mariotti Simone Pergola PS, Mariscotti Anna Torino, Marra Francesco Bojano CB, Marras Antonio Gavino Sassari, Marras Luca Milano, Martelloni Sabrina Roma, Martellucci Lucia Genova, Martina Giorgio Torino, Martiniello Canio Cazistri AN, Masci Marzia Roma, Masci Stefano Roma, Massaccesi Carla Jesi AN, Massarutto Rosa Maria Pozzi di S. Michele al Tagliamento VE, Mastro Loredana Trinitapoli FO, Mastromatteo Sabino Taccona Di Muggio MI, Matano Francesco Capua CE, Mattei Francesca Corsico Mi, Mattucci Roberto Santa Maria C.V. CE, Mazza Giacomo Fiumicino RM, Mazzi Nadia Bussolengo VR, Mazzone Giuseppe Ruvo Di Puglia BA, Mazzoni Gianni Podenzano PC, Mediterraneo Di Abete Floriana Gorlago BG, Mei Alessandra Trieste, Meli Sabrina Carpiano MI, Menapace Alcide Montegrotto Terme PD, Mengoli Claudio Roma, Mengoni Rosanna S. Benedetto Del Tronto AP, Menon Alessandro Pordenone, Micalizzi Antonio Torino, Miceli Francesco Caltanissetta, Michelotti Marco Chiesina Uzzanese PT, Michieletto Stefania Vallesella di Cadore BL, Miglietti Franco Vicenza, Mignone Vincenzo Masio AL, Milanesi Dante Bosco ex Parmigiano CR, Mitri Perla Alessandra Albano Laziale RM, Moalli Stefano Vigevano PV, Monaca Antonio Pozzallo RG, Monfreda Nicola S. Elena VE, Monopoli Mirco Milano, Monovent Alida Aosta, Monteleone M. Antonietta Bari, Montisci Paolo Opera MI, Montobbio Fabio Milano, Montuschi Matteo Lugo RA, Monziani Giorgio Finale Ligure SV, Moraglia Alberto Piacenza, Morando Alessandro Tortona AN, Morcione Nicola Lanciano CH, Morocuti Andrea Verona, Moroncelli Filippo Riccione RN, Mortari Paride Lecce, Mortarotti Flavio Champoluc -Ayas AO, Moruzzi Lara Acquanegra S. Ch MA, Mottola Maurizio Napoli, Mucci Gianluigi Sesto San Giovanni MI, Mugnai Daniela Sesto Fiorentino FI, Munaei Franca Schio VI, Munich Claudio Gorizia, Munno Domenica S. Maria C.V.CE, Munzi Rita Roma , Muratore Giuseppe Palermo, Murro Mino Roma, Musso Alberto Torino, Nannetti Paolo La Serra PI, Nardo Gianpietro Noveno Di Piave VE, Narduzzi Carla Udine, Natale Almelinda Ferrandini MT, Natali Italo Milano, Negro Laura San Raffaele Cinema TO, Nicoletti Veronica S. Matteo Decima BO, Nicolini Giovanni Biandronno VA, Nobbio Lorenzo Ospedaletti IM, Nocchi Cristina Roma, Nogara Michele Milano, Noramarco Rosa Anna Altamura BA, Novati Mario Milano, Novelli Marco Induno Olona VA, Nucera Alessandro Roma, Nunzi Carlo Porto Recanati MC, Nuria Perez Parades Milano, Stefano Motta Visconti MI, Orlandi Floriano Tivoli RM, Orlandi Laura Milano, Orsini Stefano Casteggio PV, Padovan Luigi Viterbo VT, Paggetti Barbara Città della Pieve PR, Paglialunga Roberta Roma, Pagnotta Antonio Monteforte Irpino AV, Pancaldi Emanuela Milano, Panceri Marina Milano, Vinovo TO, Pantellini Paola Roma, Panzone Davide Montecalvo Irpino AV, Panzone Felice Montecalvo irpino AV, Papa Daniele P.zza Armerina EN, Papasodaro Rossana Rho MI, Parisi Massimo Napoli, Parmigiani Elena Fidenza PR, Parolini Paolo Bellusco MI, Pascetto Andrea Latisana UD, Pasimeni Antonio Mesagne BR, Passamonte Francesca Roma, Pastoressa Maria Rosa Bitonzo, Paterno Vincenzo Catania, Pavan Renzo Casier TV, Pedrani Daniele Milano, Pedroni Milena Modena, Pedrotti Catia Gerenzano VA, Penzo Fabrizio Chioggia VE, Pepe Antonio Gravina BA, Perico Gianpietro Bergamo BG, Perlini Luigi Ostra Vetere AN, Pescali Fabrizio Milano, Pesiri Federico Sturno AV, Petracchi Mauro Vezzano Ligure SP, Petrino Domenico Santino Isernia, Piana Lorenza Pieve Ligure GE, Piatti Stefania Milano, Piccinini Ezio Tonadico TN, Picone Antonio Bolzano, Picozzi Isabella Ceriano Laghetto MI, Pieroni Davide Fornoro Taro PR, Pilloni Katiuscia Narcao CA, Pini Maurizio Sant.Agata MI, Pinna Gianfranco Civitavecchia RM, Piri Vito Massimo San Pietro in Lama LE, Pirozzi Pasquale Arzano NA, Pisani Miria Cristina Vigevano PV, Pizzo Gerardo Milano, Poet Carla Pinasca TO, Poian Danilo Tribola (Borghi) FO Polato Domenico Paderno Dugnano MI, Polesello Massimo Milano, Poloni Massimo Ascoli Piceno AP, Ponticorno Salvatore Mugnano di Napoli NA, Prece Maurizio Roma, Pregnolato Gabriele Porto Viro RO, Presutti Stefano Pisa, Procopio Ubaldo Milano, Proglio Mauro Neive CN, Proietti Patrizia Rivoli TO, Prosperi Paolo Ivrea TO, Provenzali Francesco Orvieto TR, Pucciarelli Federico Montignolo MS, Punzi Rossana Pandino CR, Putzu Pierluigi Bolzano, Raffaelli Paolo Noventa Padovana PD, Raimondo Carmelo Barcellona ME Ranieri Silvia Busto Arsizio VA, Rapagnani Daniela Milano Rea Antonio S. Anastasia NA, Reali Alessandro Migliarino FE, Reali Stefano Vetralla VT, Rebuffo Alessandro Torino, Rega Thierry Terni, Renna Cinzia Torino, Renna Egidio Napoli, Riccò Nelsa Milano, Ricci Alessandro Tivoli RM, Ricci Stefano Trani BA, Ricciardi Gianluca La Spezia, Rigato Mimmo Terlizzi BA, Rimoldi Lucia Dairago MI, Ripamonti Massimo Milano, Ripamonti Paolo Arcore MI, Rizzi Sabrina Guardamiglio LO, Rizzi Serena Carla Settimo Milanese MI, Rocca Marcello Parma, Rocchi Bruno Bergamo, Rosati Dario Carimate CO, Roseano Roberto Bergamo, Rossi Anna Vigevano PV, Rossi Claudio Mestre VE, Rossi Elsa Cinisello Balsamo MI, Rossi Ilaria Greccio RI, Rossi Maurizio Salerno SA, Rubbiani Davide Lainate MI, Ruccolo Antonella Termoli CB, Ruggero Fabrizio Busto Arsizio VA, Rugiano Antonio Marsala TP, Ruocco Raffaele Napoli, Rupo Domenico Albenga SV, Russo Ada Cairano AV, Saladino Gabriele Lamezia Terme, Sanchi Sabrina Misano RN, Santacroce Pierluigi Pieve Vergonte VB, Sant'Andrea Daniele Ladispoli RM, Santoro Gianluigi Cuneo, Sarti Diego Vittorio Veneto TV, Sartori Primo Podenzano PC, Scarpellini Stefano Almè BG, Scazzarriello Giuseppe Matera, Sclippa Lara S. Vito al Tagliamento PN, Scutti Daniela Savigliano CN, Sechi Arminio Sassari, Segnato Giorgio Pollena Tracchia NA, Serafin Loris Negrisia TV, Sessarego Elisa Sori GE, Siani Antonio Cava Dei Tirreni SA, Siliato Carlo Ville Diana Aci S. Filippo CT, Silvi Franco Roma, Silvio Ulisse Taranto, Simona Poli S. Lazzaro di Savena BO, Simonato Rosalucia Fara VI, Simone Alessandra Roma, Solange Tolomeo Vittoria RG, Soldano Fernando Massafra TA, Solinas Rita Sassari, Spadaro Ignazia Acireale CT, Spagnulo Eduardo Grottaglie TA , Sperotto Cristina Thiene VI, Sperotto Raffaella Lonate Pozzolo VA, Spicciariello Michele Vimercate MI, Spillero Debora Venezia , Spina Gaetano Trieste, Stacchini Fabio Rimini, Staltari Maria Serra San Bruno CZ, Stanghellini Franco Cascianop di Murlo SI, Stanzani Massimo Casalecchio di Reno BO, Stilla Filomena Foggia, Stisi Alberto Torino, Stocco Robertino Castelfranco Veneto TV, Stoppini Luciana Firenze, Tagliabue Corrado San salvatore M.to AL, Taibi Calogero Vill. Mosè AG, Tamplenizza Paolo Abbiategrasso MI, Tardari Mirko San Pietro in Casale BO, Telaroli Alberto Varese, Tellini Antonietta Trieste, Teresi Giancarlo Palermo, Terrone Leonardo Bari Tesio Paola Vernante CN, Testi Paola Lama TA, Tigri Francesco Partanna TP, Timossi Matteo Milano, Tocci Francesco Rende CS, Tolomei Luca Torno CO, Tolomeo Floriana Vittoria RG, Tolve Canio Lucio Brindisi Montagna PZ, Tommasin Cristina Abbiategrasso MI, Torcasio Tiziano Giaveno TO, Torra Andrea S. Fermo della Battaglia CO, Trevisan Stefano Gallarate VA, Trevisol Stefano Gallarate VA, Triola Fernando Roma, Tripepi Manuela Novara, Tritapepe Laura Roma, Trovati Giovanna Vigevano PV, Tuelli Lucchi Laura Castelleone CR, Turiani Giorgio Fano PS, Turrin Samantha Monticelli Brusati BS, Ugolini Franco Candelo BI, Ulisse Silvio Taranto, Urso Alessandra Brindisi, Urso Francesca Catania, Vai Michele Binasca MI, Valenti Graziella Senigallia AN, Valentini Marco Filottrano AN, Valerani Maurizio Corsico MI, Valle Francesco Savona, Vallone Giuseppe Manessero GE, Vandi Nerina Bellaria RN, Varani Silvia Forlì, Vasan Fabrizio Torino, Vecchini Meri Cologno Monzese MI, Veltri Renata Padova, Verde Milena Bovisio Masciago MI, Verdini Andrea Roma, Vergoni Marina Perugia, Verni Raffaele Bari, Viani Lorenzo Livorno, Vighetto Paola Perugia, Vignale Nadia Rocchetta Tanaro AS, Vinci Alfonso Catanzaro, Vizzini Pieremilio Palermo, Wendorff Warin Fagagna UD, Zanarini Anita S. Lazzaro BO, Zanbosco Marco Cogoleto GE, Zanetti Andrea Legnano MI, Zannoni Andrea Jesi AN, Zara Marco Ugo Torino, Zeni Ezio Tesero TN, Ziliotto Corrado Treviso, Zito Rosa Bresso MI, Zucchini Luca San Giorgio di Piano BO, Zuppelli Debora Oggiona con S. Stefano VA.

PER INFORMAZIONI TEL. 02/8051517

Auto Destruct

Cheat Menu

Durante una partita mettete in pausa il gioco e premete: ↑, ↓, ←, →, ↓, →, L1, R1, R1. Accederete cosi a un interessante menu di trucchetti assortiti, eccoveli:

Modalità sanguinolenta: L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
Modalità Angel (abilitate il sangue): ↑, R1, ↓, L1, ↑, ←, R1, →, L1.
Musiche extra: ↓, L1, L1, ●, ●, R1, ↑, ●, L1.
Soldoni: L1, R1, ↑, ●, ↓, ●, ←, R1, L1.
Nitro: L1, ●, ↓, L1, ↑, ●, ●, R1.
Carburante infinito: L1, ●, →, L1, ●, R1, L1, ↑, R1, ↓.
Invulnerabili: L1, L1, L1, L1, ←, ●, ●, ●, L1.
Saltare una missione: L1, →, ↓, ←, ↑, R1.
Selezione dei mezzi (dal menu *Tune Up*): ←, R1, →, R1, ←, R1, →, R1.
Tutti Time Trial: R1, L1, ●, ←, ●, ●, →, L1, ●.
Selezione Missioni: ↑, ↓, ●, L1, R1, L1, ●, ↑, ↓.
Menu Tune Up: L1, R1, L1, ↑, ↓, ●, ↓, →, ←, ●, R1.

Debug

In una qualsiasi missione usate la pausa e premete: ↑, →, ←, ↓, ●, L1, R1, R1, L1, ●, ↓, ←, →, ↑. Dovreste ottenere un menu di *debug*: potrete quindi utilizzare tutte le armi e settare altre gradevoli opzioni.

Password

Per finire una bella serie di codici:

Livello 1	sSFTgfCnZ	Livello 2	rnLVbbJnY
Livello 3	frJKZYCPf	Livello 4	rmKKFFfnk
Livello 5	gvLKCgkmp	Livello 6	gvLKBgkmb
Livello 7	gvJVCskmp	Livello 8	gvBVYshNv

X-Men vs Street Fighter EX

Personaggi Extra

Per utilizzare Gouki, una volta evidenziato Dhalsim, premete ↑.
Per utilizzare Chun-Li con i vestiti *EX* evidenziatela, tenete premuto SEL per cinque secondi e premete un tasto qualsiasi.
Se invece volete utilizzare Apocalypse, completate l'*arcade mode*, andate nel *Vs. mode*, posizionatevi su Gouki per cinque secondi e premete un tasto qualunque.

Extra-mazzate

Dopo aver vinto un round premete ST e potrete continuare a bastonare l'avversario.

Accedere alle modalità originali

Nel menu principale premete rapidamente i seguenti tasti: ●, ●, →, ●, L1. Se inserito correttamente dovrebbe comparire l'opzione *EX menu*, ove potrete modificare la modalità di gioco e le barre d'energia. L'*Original mode* funziona solo in doppio, a condizione che il primo personaggio del giocatore 1 corrisponda al secondo personaggio del giocatore 2 e viceversa.

X-Men: Children of the Atom

Utilizzare Akuma con il giocatore 1

Nello schermo di selezione dei personaggi posizionate il cursore su Spiral e lì lasciatecelo per tre o quattro secondi. Spostatelo poi sui seguenti personaggi nell'ordine qui indicato: Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red e Silver Samurai. Fermatevi tre o quattro secondi su Silver Samurai e premete calcio piccolo, calcio forte e pugno forte contemporaneamente. Se tutto quanto è andato bene l'arbitro annuncerà "Silver Samurai", ma Akuma prenderà il suo posto.

Utilizzare Akuma con il giocatore 2

Nello schermo di selezione dei personaggi posizionate il cursore su Storm e lì lasciatecelo per tre o quattro secondi. Spostatelo poi sui seguenti personaggi nell'ordine qui indicato: Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai e Spiral (per facilitarvi le cose, i movimenti da effettare con la croce direzionale sono i seguenti: →, ↓, ←, ←, ←, ↓, →, →). Fermatevi tre o quattro secondi su Spiral e, come sopra, premete contemporaneamente calcio piccolo, calcio forte e pugno forte. Il risultato sarà uguale a quello del giocatore 1.

Continua rapido

Nello schermo *continue* premete: L1, L2, R1, R2, ST.

Bust-a-Move

Dance, Rhythm and Action

Saltare i livelli

Dopo aver completato il gioco con almeno un personaggio, è possibilie saltare il livello che si sta affrontando premendo e tenendo premuti L1, R1, L2, R2 e SEL.

Utilizzare BurgerDog

Completate il gioco a livello *normal* con Hamm.

Giocare con Capeiora

Semplicemente completate il gioco a livello *normal* con un personaggio qualunque.

Giocare con Columbo

Completate il gioco utilizzando Shorty a livello *normal*.

Utilizzare Robo-Z

Completate il gioco a livello *hard* con tutti i personaggi.

Winning Pose

Quando vincete in uno stage, tenete premuto ● per zoomare il vostro personaggio.

Theme Hospital

Password

Livello	Password
2	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
3	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
4	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●
5	●, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ●

NHL Faceoff '98

Costumi alternativi per i New York Rangers

Questo codice funziona solo se i New York Rangers giocano fuori casa: alla comparsa dello schermo di selezione dei pad premete e tenete premuti ● + →.

Giocatori bonus

Con questo trucco potete inserire qualunque sviluppatore del gioco all'interno della vostra squadra. Ovviamente gli sviluppatori hanno il top in tutte le caratteristiche.
Andate nello scehrmo *Create Player* ed inserite uno dei seguenti nomi:

Raja Altenhoff
Tom Braski
Craig Broadbooks
Josh Hassin
Tawn Kramer
Alan Scales
Steve Braski
Dave Brickhill
John Rehling
Kelly Ryan
Jody Kelsey
Chris Whaley
Peter Dille
Craig Ostrander

Non cambiate nessuno degli attributi e premete ●.
Spostatevi su *sign free agents* e il globale del vostro giocatore sarà di 99!

Motorhead

Codici di accesso

COWRULES	Round 1
FRAGTIME	Round 2
TURBOMOS	Round 3
LASTCODE	Final car

Extra

INSANITY	Migliora la tenuta
SOFTHEAD	Visuale ad alta velocità
SUPERCAR	Visuale da sopra la macchina
NOCHEATS	Annulla i tre trucchetti precedenti

VISA ITALIA

RISERVATO AI RIVENDITORI

Vibration!

PS/SS/N64

SERVIZIO
CASH & CARRY
NEI NOSTRI MAGAZZINI

gadgets e videogiochi

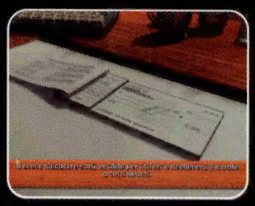
PlayStation NINTENDO64 SEGA SATURN

a Firenze • Via Sano di Pietro, 28
Tel. 055 707462 - Fax 055 707461

a Roma • Via Casal del marmo, 750b
Tel. 06 61567336 - Fax 06 61567343

VISA ITALIA S.R.L.

GESTIONE MANAGERIALE



KICK OFF WORLD MANAGER

Azione arcade 3D + Kick Off "classic"

AZIONE ARCADE 3D

KICK OFF "CLASSIC"

ANCO

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

1998 ANCO. ALI right reserved.

IL CALCIOMERCATO HA APERTO LE PORTE ALLA PLAYSTATION

- Finalmente un gioco di calcio dove l'azione 3D si combina con la gestione manageriale.
- Seleziona il tuo team tra i 450 disponibili, compresi quelli del campionato italiano con tutti i giocatori.
- Ogni squadra si muove secondo una particolare tattica di gioco, differente da squadra a squadra.
- Nella sezione manageriale potrai vendere e comprare giocatori come il vero Calciomercato.
- Gioca e divertiti con l'opzione multiplayer fino a 4 giocatori contemporaneamente.
- Grafica strabiliante: centinaia di poligoni su schermo per ogni giocatore!
- Partite di coppa del mondo, lega e di campionato tutte personalizzabili.
- Due modalità di gioco: moderno 3D e l'esIcusiva top-down view.
- Completamente in italiano con il commento a cura di Bruno Longhi.

In collaborazione con: DE JAN · NOLAN · + CALCIO · Kappa

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

www.halifax.it